

ЕЖЕГОДНОЕ НАГРАЖДЕНИЕ ЛУЧШИХ ИГР ГОДА ПО ВЕРСИИ CGW
COMPUTER GAMING WORLD
COMPUTER
Russian Edition
GAMING
WORLD
№02(21), ФЕВРАЛЬ 2004
ИГРОВОЙ ГИД
ИГРЫ, ОТРЕЦЕНЗИРОВАННЫЕ CGW В ТЕЧЕНИЕ ПОСЛЕДНЕГО ГОДА, С РЕЙТИНГАМИ И ВЕРДИКТАМИ!
НОВЫЙ ДИЗАЙН!
БОЛЬШЕ МАТЕРИАЛОВ! ИЗМЕНЕНИЯ В РУБРИКАХ!
ОБЗОРЫ
DEUS EX: INVISIBLE WAR
HIDDEN & DANGEROUS 2
DELTA FORCE: TEAM SABRE
THE SIMPSONS: HIT & RUN,
URU: AGES BEYOND MYST
И МНОГОЕ ДРУГОЕ!
ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ
КАКАЯ ИГРА ПОЛУЧИТ ГЛАВНЫЙ ПРИЗ?
CALL OF DUTY? PRINCE OF PERSIA?
MADDEN NFL 2004?
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC?
СМОТРИ СТРАНИЦУ 29
TECH
ПРОГНОЗ: КОМПЬЮТЕРЫ В 2010 ГОДУ СДЕЛАЙ САМ: НАСТРАИВАЕМ BIOS, ПОДКЛЮЧАЕМ ВИДЕОКАМЕРУ, УСКОРЯЕМ РАБОТУ WIN XP ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: SHUTTLE SB65G2 XPC, LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP, SAITEK CYBORG 3D FORCE, SAITEK CYBORG 3D RUMBLE FORCE, DEFENDER GAMING KEYBOARD KPD0250, BTC SMARTOFFICE НОВОСТИ
№02(21), ФЕВРАЛЬ 2004
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 02>

Персональные ТОПы редакции

СЕРГЕЙ ЛЯНГЕ ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Приветствую всех! Вместо слов редактора мы решили поместить наши персональные ХИТ-ПАРАДЫ за 2003 год. Вот только одна беда: вошли всего лишь 2 ТОПА. Но в следующем номере мы продолжим поражать вас своими предпочтениями.

ЛЕВ ЕМЕЛЬЯНОВ
ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Увы, за целый год мне удалось выделить только девять игр, достойных войти в «Топ» старого Маллеуса. Почему так мало? Дело в том, что, являясь страстным поклонником вдумчивых стратегий и серьезных RPG, я всегда стараюсь проходить игры, которые мне нравятся, до конца, а на это уходит масса времени... Итак:

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA
ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Infinite Interactive
Главное стратегическое событие прошедшего года. Возвращение легенды. Глубина, драйв и ролевые элементы в одном флаконе. Красиво, умно, сложно, безумно интересно. Спасибо Стиву Фокнеру за наше счастливое детство, беспечальную юность и умиротворенную старость. Теперь и умереть не жалко.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
ИЗДАТЕЛЬ: Gathering
РАЗРАБОТЧИК: Triumph Studios
Пока что серии Age of Wonders так и не удалось занять трон, пустующий после того как лучшая фэнтези-стратегия всех времен и народов – Master of Magic – удалилась на покой, но с каждой новой версией детище Triumph Studios все ближе и ближе подбирается к заветной цели. Shadow Magic – игра, в которую можно играть неделю за неделей, вообще не вставая из-за компьютера.

NEVERWINTER NIGHTS: THE SHADOWS OF UNDRENTIDE
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РАЗРАБОТЧИК: BioWare/ Floodgate
Помнится, оригинальный Neverwinter Nights я в свое время прошел на одном дыхании – и игра оставила после себя чувство легкого разочарования: все было слишком уж просто и прямолинейно. Адд-он Shadows of Undrentide исправил ситуацию – все стало в меру сложно и запутанно. Очень хорошая RPG.

GALACTIC CIVILIZATIONS
ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
РАЗРАБОТЧИК: Stardock
Конечно, это не Master of Orion 2. И даже не Master of Orion 1. Но все же должен признаться, что Galactic Civilizations подарила мне массу удовольствия. Очень качественная, глубокая и сложная игра – пожалуй, лучшая на сегодняшний день космическая 4X-стратегия.

TRON 2.0
ИЗДАТЕЛЬ: Buena Vista Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions
Как представитель жанра Action затесался в хит-парад старого Маллеуса? Да очень просто: TRON 2.0 стал первой за много лет игрой, напомнившей мне о System Shock 2 – одном из самых страшных (и упоительных!) переживаний в моей жизни. Ну и, конечно, шикарная графика тоже сыграла свою роль.

DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT/SERVANTS OF THE DARK
ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
РАЗРАБОТЧИК: Strategy First
Я обожаю серию Disciples – и ничуть не стыжусь этого. Все обвинения в похожести на Heroes отвергаются как безосновательные и провокационные. И поскольку после прохождения оригинальных кампаний Disciples II у меня сохранились файлы с экспортированными героями, дополнительные миссии адд-онов доставили мне МАССУ удовольствия. А кампанию за Империю я вообще проходил Архангелом...

THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РАЗРАБОТЧИК: Troika Games
Можно по-разному относиться к творению Troika Games, но для меня лично выход Temple of Elemental Evil стал знаковым событием – очередным этапом приобщения к классике ролевого жанра. Хотя, конечно, недостатков у игры – пруд пруди. Да и лица героев какие-то несерьезные. И манчкинизма маловато...

UFO: AFTERMATH
ИЗДАТЕЛЬ: Cenega
РАЗРАБОТЧИК: Altar Interactive
Наследник X-COM оказался малость плюгавым, но все равно симпатичным. И хотя X-COM: Apocalypse все равно на порядок сложнее, красивее и интереснее своего далекого (и непрямого) потомка, сам факт его появления на свет – весьма положительный знак. Не все еще потеряно в этом мире!

LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER
ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal Games
РАЗРАБОТЧИК: Reflexive Entertainment
Эту несчастную игру ругали и пинали абсолютно все. Ведь, как известно, чтобы глумиться над беззащитными, ни ума, ни храбрости не требуется. А я все равно люблю «последнюю RPG от Black Isle». Помните, как у Шевчука: «А она нам нравится, хоть и не красавица». Просто Lionheart – вещь на любителя. И на ценителя.

СЕРГЕЙ ЖУКОВ
РЕДАКТОР НОВОСТЕЙ, ВЕДУЩИЙ АВТОР

Можно, я буду в меру оригинален, не в меру справедлив и выделю всего восемь игр вместо положенных десяти? Свободное место будет честно заполнено рассуждениями о том, что ставить в топ аддон, пусть даже и к WarCraft III, есть плохой тон, а все остальные потенциальные шедевры, вроде Beyond Good & Evil и Black Mirror, либо остались в стороне, либо не дотягивают до почетного места. Начать же TOP8 волей-неволей придется с единственного возможного варианта...

TRON 2.0
ИЗДАТЕЛЬ: Buena Vista Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Monolith Productions
Если бы кто-то сказал мне, что найдется игра, которую сегодня захочется пройти три раза подряд (Diablo и Hexen не в счет – время другое было), гулкий смех раздавался бы в культурной столице России еще очень долго. TRON 2.0 оказалась тем редким исключением, когда атмосфера, стиль и специфический юмор оказываются столь гениально сплетены друг с другом, что одного раза не хватит даже на осознание факта чуда. Линейность и так-себе-сюжет? Увольте. Это такие мелочи в данном случае. Десять баллов по пятибалльной системе и пожизненное первое место.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
Буду честен – я никогда не любил Prince of Persia. Первую часть прошел только тогда, когда до нее доросли сотовые телефоны. Sands of Time – тот редкий случай, когда сиквел не только сохраняет все достоинства оригинала, но и облагораживает его настолько, что тают даже бывшие противники. Последний "Принц" запросто мог бы номинироваться на разноцветную награду за одну только хореографию. Вы только вдумайтесь – Ubisoft умудрилась переплюнуть не только Electronic Arts с переполненным адреналином Return of the King, но и саму себя, причем дважды за один год! Уложить на обе лопатки Rayman 3 (все помнят, что Prince of Persia – чистая аркада?) равносильно подвигу. Браво!

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

02(21), февраль 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервандр Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

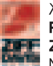
Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов

(game)land



УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ



Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

AQUANOX 2: REVELATION
ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions
РАЗРАБОТЧИК: Massive Development
Насколько отвратила от творчества Massive Development первая часть, настолько же невероятно душевной оказалась вторая. Revelation - в буквальном смысле слова книга, в которой принимаешь непосредственное участие. Пищащие от переизбытка гелия в воздухе жители Аквы остались в прошлом. На старом фундаменте построили настоящее произведение искусства, захватывающее с первых же кадров. Подобные игры со сценарием встречаются, пожалуй, лишь в квестах. А какие там актеры! Впрочем, в локализации все равно все испортят...

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
Определенно, 2003-й – год Ubisoft. Таким количеством шедевров за столь небольшой отрезок времени может похвастаться лишь Electronic Arts, да и то не всегда. Rayman 3 превзошел даже поднадоевшего порядком Соника. Собственно, Hoodlum Havoc местами не очень и похож на детскую аркаду благодаря тонкому юмору. Это почти "Винни-пух" Хитрука, чью прелесть начинаешь понимать, лишь вырастая из коротких штанишек. Дизайн гениален, саундтрек неповторим. Прежде чем уличать R3 в однообразии, дойдите хотя бы до первого портала. После поговорим.

PURE PINBALL
ИЗДАТЕЛЬ: Simon & Schuster
РАЗРАБОТЧИК: Iridon Interactive
Пинбол в топе? Вполне реально, если он окажется хотя бы на сантиметр выше гениального Pro Pinball. Даже странно, что кто-то сегодня отваживается на подобные подвиги. И тем не менее оторваться от творчества шведских энтузиастов практически невозможно. Одно только то, что без их внимания не осталось даже отражение на шарике и защитное оргстекло, говорит о многом. Огорчает лишь то, что в ближайшие лет пять никто не сможет даже близко подойти к Pure Pinball, что весьма благоприятно скажется на благосостоянии владельцев развлекательных центров.

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
Return of the King настолько же неожиданно попал в мою жизнь, насколько начинается сама игра. Среди заваленных ужатыми версиями лотков затерялся один единственный экземпляр на положенных трех, который был нехотя сменян на снотворное Dungeon Siege: Legends Of Aranna. Дальше – три дня безвылазного размахивания посохом Гэндальфа и топором коротышки Гимли. И мне совершенно безразлично, что скажут любители Deus Ex про линейность RotK. Удовольствия и адреналина, полученного за время прохождения этого бесспорно яркого слэшера, хватило на целую неделю. Дальше был Prince of Persia...

XIII
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
Несмотря на то, что пройти (в том числе и мобильнике) XIII удалось лишь в новом году, поиски Джейсона Флая (он же Стив Роланд) – проект ушедшего 2003-го. Почти такой же стильный, как TRON 2.0, он оказался игрой с двойным дном. Как и "Мертвец" с Джонни Деппом, маленький шедевр Ubisoft, разместившийся на четырех скромных дисках, оставляет солидное послевкусие. Ощущение того, что вляпался во что-то изысканное, приходит чуть позже. За стилистическую подачу можно отдать многое, за саундтрек – застрелиться. И не слушайте тех, кто ругает XIII. Врут.

MERCEDES-BENZ WORLD RACING
ИЗДАТЕЛЬ: TDK Mediactive
РАЗРАБОТЧИК: Synetic
MBWR попала в топ отчасти потому, что набрать целый десяток запомнившихся за год проектов не так просто, как кажется. В то же время "распальцованный" симулятор до сих пор пользуется у меня популярностью и упорно не желает слезать с жесткого диска. Дорога с bump mapping, великолепные панорамы, отличные модели – все это ничто по сравнению с главным ноу-хау Synetic. Полная свобода – вот за что любой ценитель гоночных развлечений должен поставить MBWR на почетное место в книжном шкафу. И спор здесь неуместен.

Содержание

Февраль 2004 №02 (21)



COVER STORY

Традиционная процедура выбора лучших игр прошедшего года была как никогда сложной. Впрочем, мы не жалуемся! 2003-й стал для PC-игр потрясающе удачным годом, и наши награды достались лучшим из лучших.













REVIEW


78


104


102


14


54


62


80

PREVIEW


96



Новости

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас

■ ПОДРОБНОСТИ ЭТОГО МЕСЯЦА

Все и сразу...

Грешен



Безусловно, *Grand Theft Auto 3,* включая add-он, является самой скандальной игрой за все время существования КИ. Слухами и левыми фактами продолжения симулятора гопника от Rockstar Games обрастают еще задолго до рождения. Не гнушается дезинформировать своих посетителей и заслуженный онлайновый магазин Amazon.com. Мало того, что, по мнению продавцов, четвертая часть *Grand Theft Auto* появится в ноябре текущего года, так и называться она будет не иначе как *GTA4: Sin City* (что по сути идентично *GTA: Vice City*). И если информацию о дате выхода не отрицают сами разработчики, то с названием вышел конфуз. В некоторые онлайновые игровые издания просочилась информация о том, что Take-Two Interactive зарегистрировала бренд *GTA: San Andreas,* включающий в себя и домен с длиннющим названием grandtheftautosanandreas.com, что и должно по идее соответствовать истинному титулу грядущего хита. Помимо псевдонима Сан-Франциско, использующегося в игре, Take-Two предусмотрительно «застолбила» торговые марки *GTA5* и *GTA6*.

Но и этого коварным издателям показалось мало. Решив окончательно запутать несчастных журналистов, компания зафиксировала также *GTA: Bogota, GTA: Tokyo* и даже неофициальное *GTA: Sin City.* Однако радоваться пока что рано. Все говорит о том, что San Andreas будет самым обычным расширением, только по-новому раскрашенным и со свежими декорациями. Ждать же PC-версию стоит и вовсе не раньше 2005 года. О полноценном продолжении пока ничего не известно, поскольку представители издателя и разработчика не подтверждают и не опровергают никакой информации, отдавая все силы и внимание борьбе со свихнувшимися гаитянами.

Отмалчивавшаяся на пару с Take-Two и Rockstar Games компания Lucas Arts недавно разродилась солидным анонсом грядущего тактического шутера по вселенной *«Звездных Войн»* (кто бы сомневался), выход которого запланирован на текущий год. *Star Wars: Battlefront* будет представлять собой клон *Battlefield 1942* с уклоном в соответствующую параллель. В качестве битв выбраны знакомые по фильмам сражения, умещающиеся в шестнадцать уровней на десяти планетах (Татуин, Геонозис, Явин IV и другие). Два с половиной десятка разновидностей бойцов будут поделены на четыре фракции: Империя, Повстанцы, Республиканские клоны и дроиды Торговой Федерации. В число пятнадцати типов транспортных средств войдут истребители X-Wing, антигравитационные мотоциклы и прочий кошмар, выдуманный дизайнерами и сценаристами Lucas Arts. Огромное разочарование ждет тех, кто рассчитывает крушить весь этот металлолом световыми мечами — Джедаи останутся торговой маркой *Star Wars: Jedi Knight*. В качестве компенсации разработчики обещают наградить каждого бойца уникальным умением. Так, приверженцы Империи смогут вызывать орбитальные атаки, а клоны Джанго Фета — использовать реактивный ранец.

Разработка проекта поручена студии Pandemic. Выложенные на официальном сайте скриншоты пока скорее пугают, демонстрируя бедные пейзажи и тоскливые эффекты, лишний раз напоминающие, что расчет идет не только на пользователей PC, но и на владельцев PS2. Впрочем, отчаиваться не стоит, поскольку до выхода еще далеко, а сладкий пресс-релиз обещает освещение в духе *Prince of Persia: The Sands of Time* и качественные отражения. Хочется надеяться, что разработчики все же разделят проект на две разные версии, и капризные обладатели ПК не начнут повально заполнять мусорные ведра, сетуя на отсталую графику. *Star Wars: Battlefront* будет поддерживать до 32 (64 на Linux-серверах) человек в игре по Интернету и помимо стандартных режимов предложит долгоиграющий мордобой — *Galactic Conquest*. Суть ноу-хау от Pandemic заключается в том, что любой игрок может стать хозяином целой планеты, разгромив всех врагов, претендующих на вакантное место падишаха. Битвы в режиме Galactic Contest будут проходить на нескольких картах, продлятся не один день и, как следует из названия, закончатся всеобщей тиранией одного отдельно взятого вундеркинда. В режиме одиночной игры роль пушечного мяса исполнят боты, за победу над которыми игрок получит набор уникальных персонажей. Если задуманное разработчиками удастся, нас ждет еще один качественный продукт на тему *Star Wars,* наряду с недавней *Knights of the Old Republic*.

Это стоит выделить

В отличие от *«Звездных Войн»* количество сообщений с фронта симуляторов подводных лодок настолько ничтожно, что даже прибавление на единицу заставляет выставить заметку отдельно от основной мишуры. Ubisoft, не забывшая о поклонниках специфического жанра, анонсировала *Silent Hunter 3* — продолжение самой известной серии данного жанра. Согласно сложившейся традиции в наше управление будет вверена немецкая подводная лодка времен Второй мировой, до мельчайших деталей повторяющая свой реальный аналог. Проект планируется разбавить особенным драматизмом, знакомым по соответствующим экранизациям вроде Das Boot, U-571 или Below. Помимо режима карьеры в комплект юного подводника войдет и многопользовательская часть с набирающим популярность режимом Cooperative.

Тихий и ужасный

Конкурент *Silent Hunter* по аббревиатуре — мутный ужастик *Silent Hill* — обзаведется очередным сиквелом уже осенью. В пресс-релизе пока значатся лишь допотопная PS2, не желающая сдавать позиции, несмотря ни на какое старение, и Xbox. Основной изюминкой проекта станет некоторая смена декораций. Вместо привычного заброшенного города, набитого мрачными помещениями и вязкой атмосферой страха, действие *Silent Hill 4: The Room* будет развиваться в комнате (комнатах?) квартиры главного героя. Особняк Генри Таунсенда почему-то вдруг проклят, а в ванной обнаруживается живописная дыра в параллельные миры. Выясняя причины столь неожиданных трансформаций, Генри будет потихоньку резать винегрет из скрывающихся в ванной комнате иностранцев, среди которых будут попадаться даже зомби. Судя по всему, *Silent Hill,* плавно перемещающийся по шкале Action/Adventure в сторону экшена, попутно еще и обретает признаки задолбавшего вконец *Resident Evil.* В худшем случае Konami светит естественная смена аудитории. Фанаты же в большинстве случаев съедают все вместе с тарелкой.

Именно они, кстати, купятся на маркетинговый ход Microsoft, пытающейся выжать еще немного денег из Halo. Наиболее обеспеченным поклонникам задержавшегося в развитии шутера предлагают приобрести за скромные три с половиной тысячи «зелени» точную копию бронекостюма, который носил главный герой. Как и положено, шлем будет снабжен синими лампочками, зеркальным забралом и надписью «I am not from Mars, goddamnit!». Дизайном костюма MJOLNIR занимается Nightmare Armor из солнечной Атланты.

Нацепившие такой прикид смогут запросто соперничать с новой разработкой Ubisoft — ambient artificial intelligence. Планируется, что после длительного внушения эмбиентный AI станет вежливо подстраиваться под действия игрока, умнея или тупея буквально на глазах. Что-то подобное уже не раз пытались сделать и ранее, но все попытки благополучно проваливались, сводясь к банальному читерству со стороны электронных оболтусов. Проверить, получится ли это у Ubisoft, мы сможем уже в *Splinter Cell: Pandora Tomorrow,* который не за горами.

Хлеба

Свою порцию новостей выдала и CDV Software, славящаяся неожиданными решениями, порой идущими вразрез со здравым смыслом (так уж случилось, что последние несколько месяцев ни один выпуск «Новостей» не обходится без сообщений об издателе-клоуне из Германии). На сей раз перпендикулярные немцы всего лишь обна-

родовали список своих будущих релизов. Согласно ему рожденный в муках *Breed* выйдет уже в феврале, а вариация на тему «будни красотки Лулы» — *Lula 3D* — появится во втором квартале в паре с трехмерной танковой стратегией *Codename Panzers*. По всей видимости, это и есть те самые перспективные проекты, в угоду которым CDV так легко рассталась с *Galaxy Andromeda*.

Вслед за фрицами поделиться внушительным списком релизов поспешила и Vivendi Universal Games. Отсутствие в нем *The Bard's Tale* призваны компенсировать *Half-Life 2, World of WarCraft* (неужели он когда-нибудь выйдет?), *Ground Control 2* и озабоченный *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*. Непонятно как в список пролезла и *Syberia 2*. В качестве десерта идут *Tribes: Vengeance, Fahrenheit, Black9* и *Lords of the Realm 3*. Толстокожему издателю не хватает разве что пары проектов по комиксам от *Marvel*, благо последняя продолжает направо и налево разбрасываться лицензиями, львиная доля которых будет сопровождаться экранизациями (если не уже, как *Spider-Man* и *Hulk*). Пока на текущий год запланированы: *The Punisher, Fantastic Four, The Hulk 2, Spider-Man 2: The Movie, Iron Man* и откровенно фанатская *Marvel Universe MMORPG*. Сомневаться в прогнозируемой бешеной популярности некоторых из них не приходится.

Зрелищ

В отличие от *Marvel Mercedes-Benz World Racing* немного не повезло с репутацией. Великолепно сделанный симулятор незаслуженно остался в стороне, издалека демонстрируя свои прелести. Но и этого оказалось достаточно, чтобы отдаться связке Synetic-TDK Mediactive решилось и руководство Volkswagen. Вдохновившись качеством MBWR, концерн подписал соглашение на использование автомобилей марки VW в будущем проекте, который, вероятнее всего, будет носить соответствующее название — *Volkswagen World Racing*. Насладиться еще одной качественной разработкой Synetic мы сможем неизвестно когда.

Скрасить же ожидание *VWWR* помогут герры из страны тюльпанов. Специализирующееся на выпуске автомобильных аркад издательство Davilex Games решило окончательно освоить эксплуатацию сериалов, ложками загребавших популярность в далекие восьмидесятые. Недавно голландские паблишеры анонсировали вторую часть относительно успешного *Knight Rider* и разрабатываемый с нуля проект *Miami Vice*. *Knight Rider 2* хватит лишь на то, чтобы стать примитивным сиквелом, слепленным по принципу «больше всего» — погонь, головоломок, экшена и мини-игр, не считая дополнительного режима Combat. Главный герой — все тот же разумный автомобиль K.I.T.T. В свою очередь, Miami Vice поведает душещипательную историю о буднях очень крутых полисменов Майами. Характерный для подобных опусов сюжет и килограммы свинца прилагаются. Выйдет весь этот автомобильный нонсенс в конце года.

Лавры сериалов и телешоу наподобие *Neighbors from Hell* или *Robot Arena* не дают покоя и BBC Multimedia, анонсировавшей экшен *FightBox*, основанный на одноименной телепрограмме. Транслирующееся по BBC Two шоу представляет собой попытку засунуть в один мешок телевидение, видеоигру и Интернет. Смысл проекта прост и отдаленно напоминает гладиаторские бои на мобильниках. Участники шоу скачивают программу *FightKit* и с ее помощью создают бойцов, с которыми им придется выступать на чемпионатах, проводимых в Сети. Победителей виртуальных соревнований приглашают в студию, где счастливчики смогут побороться за главный приз прямо на глазах телезрителей. Разработкой экстравагантного проекта занимается студия Gamezlab, входящая в состав BBC Multimedia. Как и в случае с *Robot Arena*, в игру будут включены наиболее популярные бойцы и местная разновидность ботов — Sentients. *FightBox* выходит 6 февраля сразу на трех платформах — PS2, GBA и PC — что позволит владельцам вышеозначенных игровых приспособлений без проблем сражаться друг с другом.

Steal & Play

Пока одни высасывают идеи из пальца, другие с удовольствием тянут из-под носа авторов результаты их жизнедеятельности. Так, недавно кучка фанатствующих хакеров увела у Dreamcatcher Interactive многопользовательскую часть *Painkiller*. Успокаивая общественность, издатель заявляет, что попавшая в руки злоумышленников версия — всего лишь специальная компиляция, предназначавшаяся для прессы и, как следствие, лишенная практически всех изюминок проекта (половины оружия, локаций и продвинутого AI). Но, как бы то ни было, уже сейчас украденный огрызок «Болеутолителя» любой желающий может скачать из Интернета. Вслед за *Painkiller* стала доступна и альфа-версия *World of WarCraft*. На сей раз виновниками утечки стали сами поклонники вселенной, подписавшиеся на предварительное тестирование *WoW* и уставшие от бесконечных «завтраков» Blizzard. Представители компании, узнав о происшедшем, предупредили о том, что играть в «альфу» все равно невозможно и составить впечатление о конечном продукте по ней не получится. Всем желающим поскорее окунуться в виртуальные просторы мира *WarCraft* настоятельно рекомендуется дождаться официального бета-тестирования, которое начнется в ближайшее время. Тем же, кто до сих пор не может выбрать себе MMORPG по вкусу, компания Freeform Interactive предлагает расслабиться и обратить свое внимание на онлайновый шутер *Purge Jihad*. *PJ* является прямым потомком малоизвестного *Purge Online* и несет в себе стандартный набор новшеств: свежие умения, карты, разновидности оружия и некую Prayer System. Смысл этой церковной задумки в том, чтобы коллективно молиться великому учителю Мабусу или некоему богу-инопланетянину в надежде, что тщедушный старец и божественный трансформер одарят просящих своим благословением. Судя по столь странному описанию, нас ожидает всего лишь система усиливающих заклинаний и стройные ряды жаждущих зарядиться перед очередным хитрым заданием.

Когда нечем заняться...

Microsoft, славящаяся большой любовью ко всевозможным судебным разбирательствам (вспомним хотя бы недавнее письмо с предупреждением гражданину, открывшему сайт Mike Rowe Soft), недавно сама стала обвиняемой стороной. Создатель *Dark Age of Camelot* — компания Mythic Entertainment — пытается запретить софтверному гиганту использовать слово *Mythica* в качестве названия его грядущей MMORPG. Осознав возможные для себя последствия, связанные с неадекватным восприятием схожих лексических единиц, руководство Mythic потребовало срочного переименования порочащего репутацию продукта и проведения специальной маркетинговой кампании, разъясняющей тупоголовым пользователям, что *Mythica* и Mythic Entertainment — суть разные вещи. Слезоточивая речь главы Mythic Марка Якобса гласит: «За восемь лет работы мы сделали себе имя, олицетворяющее качество, репутацию, признание и популярность среди игроков. Мы не позволим Microsoft ущемлять нас в правах и сбивать с толку людей, пользуясь раскрученным брендом для достижения своих целей». Если на месте Microsoft была бы другая компания, подобный наезд еще можно было бы оправдать. Пока же петиция г-на Якобса выглядит сущей ересью, в ответ на которую последует, скорее всего, столь же невразумительный ответ от обвиняемых.

Однако противостояние Mythic-Microsoft еще не столь красноречиво отражает отсутствие пределов маразма, как история с обиженными гаитянами, обвинившими в расизме Rockstar Games. В прошлом выпуске мы писали о любителях поскандалить, обнаруживших в *Grand Theft Auto: Vice City* строчку «Kill the Haitians!», и последовавшее за этим пикетирование локальных магазинов по продаже видеоигр. Окончательно осмелевшие гаитяне, не встретив серьезного сопротивления, довели дело до суда, подав иск сразу на несколько компаний (по всей видимости, в расчете на повышенную компенсацию): Take-Two Interactive, Sony Computer Entertainment, Target Corp., всю сеть супермаркетов Wal-Mart, Best Buy Co. и Microsoft до кучи. Цель обращения к законодательной власти — добиться полного запрета на продажу игры в Соединенных Штатах. В общем, очередная канитель на тему «games kill» с поправкой на «games kill poor Haitians».

На свою сторону оскорбленные гаитяне склонили адвоката Барри Сильвера, заявившего, что авторы видеоигр совершенно опустились, выставляя в качестве жертв невинных людей на основе их расовой принадлежности. Другие представители интересов американо-гаитянской общественности ненавязчиво предлагают сетям магазинов Wal-Mart и Target поскорее убрать игру с прилавков, подкрепляя свои слова слезовыжимательным «ради детей». На рейтинг ESRB никто даже не хочет обращать внимания, види-

мо, считая восемнадцатилетних подростков малышами. Но самое смешное во всей истории — сумма моральной компенсации в пятнадцать жалких тысяч долларов США (не считая запрета на продажу).

Слушанье по делу пока что не состоялось, но газетенки вроде New York Post уже вовсю смакуют подробности, пририсовывая в сущности безобидной игре не меньше десятка рогов и полсотни зубов. «Это в десять тысяч раз ужаснее, чем самое плохое, что мог придумать Майкл Джексон с каким-нибудь мальчиком», — красноречиво пишет корреспондент NYP. Искренне желаем авторам и издателям *GTA* выдержать нелепые нападки гаитян и, желательно, проучить наглых кубинцев, дабы другим расовым «меньшинствам» было неповадно выискивать в играх подходящие для скандала моменты. Их и без этого предостаточно. К примеру, на прошедшем недавно чемпионате Cyber X Games произошел небольшой конфуз, обернувшийся отменой турнира и лишними расходами для команд-участников. В разгар соревнования Valve Software выложила патч к *Counter-Strike*. Все могло бы пройти совершенно безболезненно, не организуй Valve затею со *Steam* — системой, требующей постоянного присутствия игроков в Интернете для поддержки связи с центральным сервером. В итоге все 1200 машин, принимавших непосредственное участие в соревновании, принялись скачивать проклятую заплатку, благополучно «подвесив» локальную сеть. Чемпионат был урезан до восьми матчей, приз сокращен до десяти тысяч на каждый из них, а гран-при так и остался не разыгранным. Администрация Valve пытается оправдаться в происшедшем, сваливая вину на перебои с подачей электричества и хакеров, яростно атаковавших сервер в тот самый момент. Несмотря на целый ряд жалоб от участников турнира, руководитель пресс-службы Даг Ломбардии отрицает факт плохой работы серверов авторизации. В свою очередь организаторы мероприятия, чтобы хоть как-то компенсировать убытки, возместили проживание в отеле всем иностранным командам. Хотя толку от такой «щедрости» очень мало.

Конец легенды

Напоследок новость из разряда печальных. В январе все онлайновые СМИ огорошили своих читателей сообщением о закрытии небезызвестной студии *Legend*. Через несколько дней молчания со стороны сотрудников компании информация подтвердилась окончательно. На сайте Shacknews появилось обращение дизайнера Legend, Глена Далгрена, выражающее его отношение к случившемуся: «Это известие было крайне неожиданным. Мне очень жаль, что все вышло таким образом. У нас работало много талантливых людей. Обидно, что они уже не смогут совместно сделать еще одну игру».

Как ни печально, но еще одна действительно хорошая студия разделила судьбу Looking Glass и 3DO. Тем, кто не часто загля-

CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Far Cry

ДОПОЛНЕНИЯ: МОДУЛИ ДЛЯ NEVERWINTER NIGHTS
Lord of the Rings: The Dunedain
Good vs Evil
Pool of Radiance
Sex & The Single Adventuress
The Way of the Open Hand

ПАТЧИ:
Русская озвучка к Commandos 3: Destination Berlin
Beyond Good & Evil
Command & Conquer Generals: Zero Hour
Deus Ex: Invisible War
Halo: Combat Evolved
Uru: Ages Beyond Myst
Warcraft III: Reign of Chaos
Warcraft III: The Frozen Throne

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Summer Games
Turtles
Zolitare
Maze Ark
Bubbles

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
Rotate Mania 2
Clickomania
Universix
Realm Walker
Nubb's Revenge

СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
Timesheet
CheckList
Funambol Euro Cup 2004
BabyCheck
FreeGrid

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Bounce!
A Turbulent Christmas
Minishift XMAS
Strange World
Fremde Welt

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
eBook
Pocket RAR
Metro
PocketLCD
PocketTV Classic

CD 2

ВИДЕО:
«Власть закона»
«Тормозилки»
Alpha Black Zero
BlowOut
Firefighter FD 18
Jack the Ripper
Kuma: War
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
The Sims 2
Soldner: Secret Wars
Soldiers: Heroes of World War II
Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre
Vietcong Fist Alpha
Warhammer Online

САУНДТРЕК:
Need for Speed: Underground

СОФТ:
Media Player 9 для Win9x/Me
Media Player 9 для WinXP/2000
Quick Time 6.5
DivX 5.11
WinRAR 3.2

ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 53.03 для Win9x/Me
ForceWare 53.03 для WinXP/2000
Catalyst 3.10 для Win9x/Me
Catalyst 3.10 для WinXP/2000
DirectX 9.0b

ОБОИ:
Beyond Good & Evil
Deus Ex: Invisible War
Hidden & Dangerous 2
Lord of the Rings: Return of the King
XIII
Uru: Ages Beyond Myst

ГАЛЕРЕЯ:
Axle Rage
City of Heroes
Gangland
Lineage II: The Chaotic Chronicles
Soldner: Secret Wars

КОНЦЕПТ-АРТ:
Beyond Good & Evil
Deus Ex: Invisible War
XIII

БОНУСЫ:
Hidden & Dangerous 2
Lord of the Rings: Return of the King
XIII

дывает в титры и раздел Credits, напомним, что в портфолио Legend имеется целый ряд в своем роде гениальных проектов, таких как: *Wheel of Time, Gateway, Shannara* и *Superhero League of Hoboken*. Над адвенчурами, выпущенными под маркой Legend, работали не менее выдающиеся писатели: Тери Брукс, Роберт Джордан, Пирс Энтони, Фредерик Пол и другие. Продавшись в свое время GT Interactive, студия угодила под крыло Inforgames, где и выпустила свой последний проект — адд-он к *Unreal 2*. Вряд ли кто-то из основателей Legend предполагал, что их детище однажды станет легендой в буквальном смысле слова...

Для россиян и украинцев открыт безвизовый въезд на планету Rubi-Ka

Компания FunCom и ее эксклюзивный дистрибьютор в России и СНГ компания «МедиаХауз» совместно с «ПриватБанком» (Украина) и «МосКомПриватБанком» (Россия) предложили рынку новую систему подписки на популярную онлайновую игру *Anarchy Online: Shadowlands*.

Теперь каждый любитель виртуальных приключений сможет без проблем пополнить постоянно растущую армию поклонников *Anarchy Online: ShadowLands*. Для этого дистрибутив игры с бесплатным 7-дневным доступом (168 часов игры!) можно скачать с сайта компании FunCom либо в рамках акции «Семь дней анархии доступны всем!», проводимой компанией «МедиаХауз», приобрести за символическую цену в России и Украине jewel case. По истечении семи дней бесплатного доступа пользователям игры предлагается возможность приобрести ключи доступа к игре, а также ключи предоплаты на 30 и 90 дней через банкоматы (для владельцев карт Visa/Mastercard).

Стань властелином игр вместе с nVIDIA!

Компания nVIDIA, мировой лидер в области графических процессоров, объявляет о начале уникальной призовой акции *«GeForce FX: Власть над играми»*.

Со 2 февраля по 1 марта каждый покупатель видеокарты на базе процессора GeForce FX получает в подарок увлекательную игру от компании 1С: Мультимедиа.

При покупке видеокарты Ge Force FX 5600 приз — острые ощущения от участия в опасных перестрелках *«Операции: Silent Storm»*.

Обладатели видеокарт Ge Force FX 5700 и Ge Force FX 5900 отправятся в захватывающий полет вместе с *«Lock On: современная боевая авиация»*.

На всех упаковках видеокарт на чипсетах nVIDIA GeForce FX, принимающих участие в акции, — наклейка с надписью *«Подарок»*.

Акция проводится во всех крупных городах России в рамках широкомасштабной программы nVIDIA «The way it`s meant to be play» при поддержке компании MERLION.

Сергей Жуков



Большое скопление немцев — отличная мишень.


Чтобы не попасться на глаза фашистам, бойцы используют различные укрытия...


...но, к сожалению, это не всегда получается.

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Best Way** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **первый квартал 2004**

В тылу врага (Outfront)

Записки из горящего танка

Игры, посвященные Второй мировой войне, выходят в последнее время все чаще и чаще. Трудно сказать наверняка, чем вызван такой интерес разработчиков к военным событиям шестидесятилетней давности, но факт остается фактом: тематика Второй мировой постепенно становится все более популярной среди игровых производителей. При этом кто-то использует для своих игр исключительно антураж великого противостояния, абсолютно не задумываясь об исторической достоверности происходящих на экране монитора событий, а кто-то, наоборот, — стремится воспроизвести все реалии боевых сражений того времени с максимальной, и даже иногда пугающей реалистичностью. Трудно сказать, какой из этих двух подходов является наиболее верным, но для многочисленных геймеров, по нескольку раз в год штурмующих пляж Омаха или пытающихся украсть таинственную «Энигму», это не имеет большого значения. Главное, чтобы человек не пожалел о проведенных за игрой часах и смог бы получить от нее как можно больше удовольствия.

Согласитесь, такого результата достигает только небольшое количество проектов, выход которых каждый раз воспринимается как большое событие и несомненная удача разработчиков. А бывает и так, что давно ожидаемая игра становится абсолютно неинтересной, несмотря на все предпринимаемые разработчиками усилия. И тогда ее судьба предрешена — она отправляется пылиться далеко на полку, забитую такими же неудачными образцами игрового производства. И, к сожалению, это случается гораздо чаще, чем хотелось бы.

Впрочем, мы немного отвлеклись. В этой статье речь пойдет об игре В тылу врага или *Outfront* (английский вариант). Работа над ней ведется уже больше года одним из новичков игрового



Пробить прибрежную оборону немцев непросто.

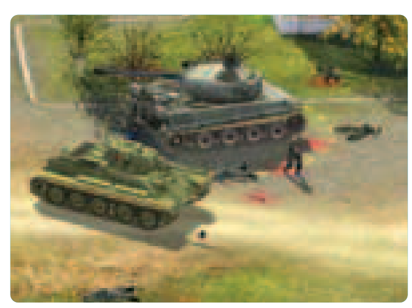
производства — студией Best Way. Издателем игры является компания 1С, и именно благодаря радушию и пожеланиям ее сотрудников донести до игроков информацию об этом весьма многообещающем проекте я и был приглашен в их офис, чтобы увидеть все «вживую» и поделиться с вами, уважаемые читатели, полученными впечатлениями. А их за те три часа, которые я провел в теплой компании ребят из 1С, накопилось предостаточно. Признаюсь, что, отправляясь на смотрины, я уже примерно догадывался, с чем придется столкнуться, ведь это было не первое знакомство с *Outfront*. Те из вас, кто внимательно следит за развитием отечественной игровой индустрии, знают, что год назад игра представлялась на выставке разработчиков игр КРИ и смогла понравиться абсолютно всем, кто ее видел. Мнение журналистов и игроков тогда было единым и сугубо положительным, что в последнее время редкость. Но одно дело — видеть игру на стенде издателей или рассматривать скриншоты в журнальных статьях, и совсем другое — ощутить все ее прелести самому, удобно расположившись в мягком кресле перед монитором. Как любой игровой журналист, я не смог отказаться от такой замечательной возможности, тем более что в случае с Outfront действительно было на что посмотреть.





На войне как на войне

Начать рассказ об этой игре, пожалуй, стоит с ее жанровой принадлежности, определить которую однозначно непросто. Впервые увидев *Outfront* и ознакомившись с ее историей год назад, я поначалу принял эту игру за очередной тактический экшен в стиле незабвенных *Commandos*. Те же карты, на которых расставлены вражеские укрепления и засады, несколько персонажей, выполняющих диверсионные операции в тылу врага, и даже графическая сторона игры — все говорило о том, что перед нами еще один клон популярной игры



Тех танкистов, которые не сгорели в танке, добил наш пулеметчик.

от Pyro. И только после более близкого знакомства с *Outfront* я понял, что первое впечатление оказалось обманчивым. Нет, конечно, в игре есть тактические элементы, но при этом назвать ее очередным *Commandos*, а тем более клоном, было бы неправильным. Впрочем, считать ее стратегией в реальном времени также невозможно, ведь здесь полностью отсутствует строительство баз, производство солдат и прочие стратегические радости. Наиболее верным было бы назвать *Outfront* тактической стратегией в реальном времени. Но что тогда делать с элементами экшена, присутствующими в изрядном количестве? В общем, обсуждать жанр этой игры можно очень долго, так что предлагаю всем дождаться финального релиза и сделать собственные выводы. Могу лишь сказать, что, начав играть, вы будете приятно удивлены весьма грамотным сочетанием различных жанровых составляющих, которые довольно удачно сочетаются в *Outfront* с нелинейным прохождением. Кто-то может сказать, что нелинейность прохождения уже была реализована в серии *Commandos*, но, поверьте, по сравнению с творением Pyro *Outfront* предоставляет практически полную свободу действий, ограниченных исключительно мастерством и тактическими навыками самого игрока.

Многие этапы можно пройти совершенно разными способами, кардинально отличающимися друг от друга. Ярким примером тому может служить уровень, одним из первых продемонстрированный мне Сергеем Герасевым — менеджером по внешним проектам компании 1С. При этом Сергей сразу обратил мое внимание на его необычность в плане прохождения и, как оказалось, сделал это не зря.

Этап представлял собой участок торфяного болота, на многочисленных островках которого расположились немецкие укрепления, а вашим персонажам необходимо пробраться мимо них, чтобы украсть ценный груз со сбитого самолета. Первый взгляд на карту диктует примерную последовательность возможных действий, но тут-то и начинается самое интересное. В отличие от уже не раз упомянутых *Commandos* журнал заданий в *Outfront* имеет только указание конечной цели миссии, поэтому для ее выполнения приходится применять самые различные приемы и тактики. Например, игрок может захватить танк и попробовать уничтожить вражеские войска с помощью тяжелой гусеничной машины, но в этом случае ему придется столкнуться с ожесточенным сопротивлением гитлеровцев. А может найти обыкновенные спички и устроить пожар (не забывайте, что действие этапа происходит на торфяном болоте), в котором сгорит добрая половина фашистов. А еще можно попробовать незаметно прокрасться мимо неприятельских солдат и попытаться завершить миссию в лучших диверсионных традициях, оставив после себя несколько десятков аккуратно уложенных трупов. В общем, выбор возможных вариантов прохождения огромен и вышеописанный пример — лишь небольшая демонстрация этого факта.

Но не стоит думать, что какой-то вариант будет легче или сложнее другого. В *Outfront* все зависит от самого игрока и его умения принимать единственно правильное решение. Вообще боевые виртуальные действия в игре максимально приближены к реальным, поэтому успех всей операции может зависеть от любого, даже самого незначительного действия игрока, которое легко приведет либо к полному провалу, либо к триумфальной победе. И это не пустые слова. Реализм войны в *Outfront* ощущается настолько достоверно, что



Очень напоминает пляж Омаха, только размеры поменьше.

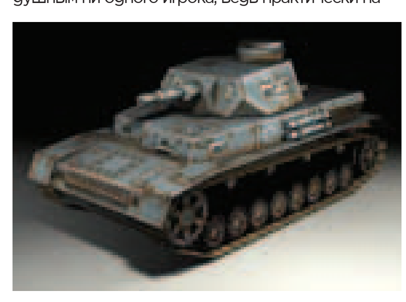


после нескольких минут игры возникает впечатление абсолютного присутствия на поле боя. И дело здесь не только в великолепном графическом исполнении, речь о котором пойдет чуть позже. В процессе игры я несколько раз сталкивался с различными схемами поведения врагов, которые каждый раз реагировали на действия моих персонажей совершенно по-разному. Они прятались за деревьями, уворачивались от летящих на них гранат, а после одного меткого выстрела снайпера даже попытались спрятаться за ближайшим укрытием (правда, это удалось немногим).

Надо заметить, что управление боевой группой реализовано на редкость удобно, и во время игры я ни разу не столкнулся с ситуацией, когда бы мне пришлось собирать своих солдат по карте и по нескольку раз направлять их на врага. Сами бойцы, которых может быть от одного до четырех человек, способны вести огонь по противнику, что заметно облегчает многочисленные перестрелки, особенно когда необходимо следить за тем, куда и как стреляют ваши солдаты. Они легко демонстрируют определенные чудеса тактической мысли (подкрепляемые умелыми действиями мыши), стараясь не попасть под обстрел. Кроме того, каждый из них может управлять абсолютно любой техникой и даже чинить ее, если это позволяет сложившаяся во время боя обстановка. Согласитесь, подобное нововведение заметно облегчает жизнь, так как отныне вам уже не обязательно нужен водитель, который способен управлять тем или иным средством передвижения.

Сам себе разрушитель

Но реализм в поведении бойцов не единственное, что замечаешь по ходу геймплея. Например, на скриншотах можно заметить, что в *Outfront* присутствует огромное количество самой разнообразной техники — от небольших мотоциклов до тяжелых бомбардировщиков. И самое приятное заключается в том, что игрок может использовать любую транспортную единицу в своих деструктивных целях. Думаю, такой факт не оставит равнодушным ни одного игрока, ведь практически на





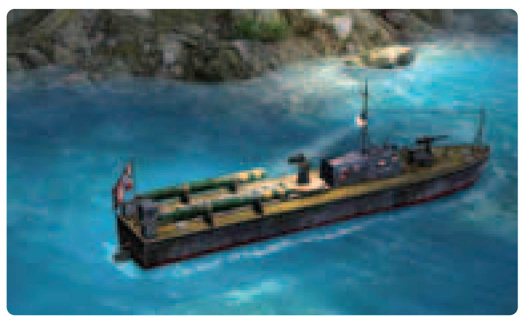
Одно попадание, и резиновая лодка отправляется на дно...



... а за ней следуют ваши солдаты.

каждом этапе можно обнаружить танк или бронетранспортер. Ну а если вы окажитесь на аэродроме! Тут уж, как говорил классик, возникает огромное количество вариантов.

Признаюсь, я был приятно удивлен картиной, увиденной во время демонстрации игры на взлетно-посадочной полосе немцев, и, если честно, до сих пор не могу припомнить такого замечательного примера взаимодействия персонажей с техникой. Итак, представьте себе аэродром, на котором стоит десяток легких самолетов и один огромный бомбардировщик, возле которого мирно переговариваются двое охранников. Небольшая фигурка бойца быстро пробегает мимо них и



Проработка деталей техники действительно впечатляет.

забирается в истребитель. Винты крылатой машины заводятся и через мгновение она уже готова к взлету. Немного поездив по дорожкам аэродрома, солдат выбирается наружу и направляется к бомбардировщику. Снова слышен рев двигателей, и машина снова несется по взлетной полосе, пытаясь набрать высоту. После этого пилот выбирается из самолета и направляется к пушке, стоящей на окраине аэродрома. Несколько метких выстрелов, и от самолета остаются одни обломки, которые разлетаются на приличное расстояние. Поверьте, подобными вещами можно заниматься практически бесконечно (ну, или пока не кончится техника).

Я уже предвижу увлечение сценами массового уничтожения всего и вся на отдельно взятой карте, ведь описанные выше события — всего лишь малая часть возможного разрушения, которое можно учинить в *Outfront*. Кстати, о разрушениях. Если уж говорить об игровом реализме, то по этой составляющей Outfront может дать сто очков вперед любому подобному проекту. В игре разрушается абсолютно все, что только может быть разрушено. При этом все поломки просчитываются в реальном времени, поэтому в игре практически невозможно увидеть два одинаково разбитых дома. Если вы играли в недавний пошаговый хит *Silent Storm*, то наверняка помните, как замечательно там разлетались стены зданий и прочие препятствия. Что-то подобное можно наблюдать и в *Outfront*. Модель повреждений в игре выполнена просто великолепно, и, даже не обладая деструктивными наклонностями, порой очень хочется разрушить все, что находится на твоем пути, тем более что делать это можно со вкусом и непередаваемым восторгом. Любое строение уничтожается не сразу, а по частям, и при этом все зависит от того, какими подручными средствами производится разрушение.

Я специально попробовал выстрелить по одному и тому же дому из легкого маневренного танка Т-34 и тяжелого и мощного «Тигра». Результат превзошел все ожидания. Один снаряд немецкого танка легко снес небольшую постройку, практически не оставив и следа от ее стен, тогда как во время стрельбы из Т-34 мне понадобилось не менее трех выстрелов, чтобы превратить дом в пыль. Сначала снаряд пробил в стене дыру и снес половину черепичной крыши. Второй снаряд полностью лишил домик кровли. Ну а после последнего залпа строение сложилось, как будто это была карточная постройка. Надо ли говорить о том, что весь вышеописанный процесс сопровождался вылетающими стеклами, характерным шумом и пылью, оставшейся на месте разрушенного здания. Но это еще не все. Взрывная волна, которой сопровождались выстрелы, мгновенно снесла все листья с деревьев, стоящих поблизости.

Разрушение техники не менее живописно и красочно, а посему позвольте остановиться на данном моменте более подробно. К сожалению, журнальные страницы не могут передать всех нюансов данного процесса и показать его в динамике, но впечатление он производит просто великолепное. Для начала стоит сказать о том, что все объекты в игре имеют до шести точек взаимодействия, попадание в одну из которых приводит к различным результатам. Например, чтобы полностью потопить немецкую плавучую платформу на одном из этапов, мне понадобилось использовать две торпеды, тогда как Сергей Герасев сделал это всего лишь с одного выстрела. Но даже при своих довольно внушительных размерах процесс потопления платформы не сравнится с уничтожением самолета или танка, каждый из которых при взрыве разлетается на десятки обломков, некоторые из которых так и остаются лежать на земле. При этом взрывы сопровождаются пожаром, и если в машине находятся люди, то они весьма живописно разлетаются в разные стороны, а оставшиеся в живых, но охваченные огнем, тут же кидаются к ближайшему водоему.

Говоря о технике и физике ее поведения нельзя не упомянуть один интересный момент, который наверняка оценят все любители реализма в



подобных играх. Всем известно, что снаряд, выпущенный в пустое небо, рано или поздно упадет вниз и, вполне возможно, сможет приземлиться там же, откуда его выпустили. *Outfront* — единственная игра на моей памяти, в которой это правило действует в соответствии со всеми законами физики. Примером тому стал этап, на котором Сергей Герасев продемонстрировал мне данный факт, выстрелив из немецкого орудия в небо. По мере того как снаряд улетал ввысь, за ним поднималась и камера. Вскоре он остановился и стал быстро снижаться. Правда, накрыть немецкую батарею ему так и не удалось — он упал в непосредственной близости от места выстрела.

Завершая рассказ об игровой физике и ее реалистичности, хочется описать еще один яркий



В танковом сражении все зависит от маневренности и толщины брони.

пример ее прекрасного воплощения в *Outfront*. На одном из этапов, происходившем, если так можно выразиться, в водных условиях, мой солдат, сидевший в надувной резиновой лодке, был сражен немецкими пулеметчиками. Но вместо того чтобы исчезнуть под водой, его труп медленно опустился на дно и оставался лежать там все время, пока я пытался пройти данный этап. Возможно, кто-то сможет заявить, что в этом нет абсолютно ничего интересного и что подобная демонстрация возможностей физики *Outfront* никак не влияет на саму игру. Может быть, это и так, но сам факт такого отношения ко всем деталям игрового процесса говорит об исключительном качестве, ведь из всего многообразия подобных проектов мало кто может похвастаться ярким реализмом. Именно из этих незначительных на первый взгляд, но чрезвычайно важных деталей и складывается хорошая игра.



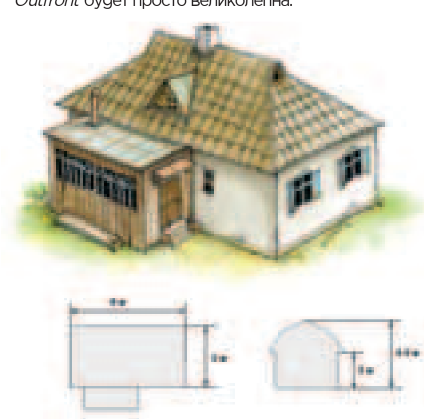
После нашествия танков редко остаются целые здания.



В динамке видно, как развивается флаг и колышутся ветки деревьев.

Повод для гордости

Впрочем, материал об *Outfront* был бы неполным без рассказа о визуальной составляющей. Со всей ответственностью заявляю, что такую замечательную графику, как в *Outfront*, можно увидеть далеко не у всех всемирно известных разработчиков. Да что там говорить. Думаю, вы уже внимательно рассмотрели скриншоты и смогли сделать приблизительные выводы о том, как будет выглядеть этот проект. Сразу отмечу, что выход *Outfront* намечен на середину этого года, и то, что вы сейчас видите на представленных картинках, еще может подвергнуться изменениям. Конечно, они вряд ли будут очень ощутимыми, ведь за прошедшее с момента первого представления игры время графика не претерпела заметных улучшений или ухудшений. Однако разработчики все еще продолжают работать в данном направлении, и по тому, что мне удалось увидеть в офисе 1С, можно судить о том, что с графической точки зрения *Outfront* будет просто великолепна.



Первое, что бросается в глаза, как только начинаешь знакомиться с игрой — окружающая природа, выполненная с потрясающей детализацией. Ветки деревьев, колышущиеся на ветру, вода, в которой видны проплывающие в небе облака: все это и многое другое выполнено настолько замечательно, что по ходу действия очень трудно заметить какие-либо недочеты.

Отдельного восхищения заслуживают многочисленные спецэффекты, сопровождающие взрывы, выстрелы и многочисленные разрушения. Анимация персонажей также вызывает исключительно положительные эмоции и заставляет поверить в то, что перед тобой не просто тупые оловянные солдатики, способные только нервно перебирать ногами в попытке перебежать от одного препятствия к другому или воспользоваться техникой, а настоящие бойцы, пытающиеся выжить на поле боя. Техника смотрится не хуже своих реальных прототипов, и при приближении камеры можно заметить даже самые мелкие детали корпуса.

Думаю, у многих уже возник закономерный вопрос о системных требованиях к игре. Конечно, к дате релиза все может измениться, но та демонстрация, которую можно было наблюдать в офисе 1С, проходила на компьютере с тактовой частотой процессора 2 Ггц и видео-картой класса GeForce 4. При этом картинка оставалась плавной и не притормаживала даже во время крупных скоплений юнитов. Но замечательная графика просто не может существовать без хорошей музыки. И здесь у *Outfront* все замечательно. На данной стадии разработки трудно было судить о том, как будет звучать игра после окончательного релиза, но даже сейчас звуковое и музыкальное сопровождение *Outfront* достойно сочетается с графическим великолепием. Шум от проезжающей техники, звуки выстрелов, крики солдат — все это выполнено очень достоверно, а драматическая музыка, звучащая в самые ответственные моменты, только усиливает эффект погружения в происходящие на мониторе события. А во время непродолжительного затишья можно услышать пение птиц, журчание воды и даже звуки старого патефона, играющего в одном из разрушенных домов.

Финальный аккорд

В заключение принято давать оценки, высказывать пожелания или просто делать комплименты. Впрочем, все комплименты *Outfront* уже прозвучали, а адресовать пожелания ее разработчикам, наверное, не нужно, они и так находятся на верном пути. Даже после непродолжительного общения с *Outfront* становится понятно, что проект ждет исключительно светлое будущее. Все, о чем я рассказал — лишь небольшая часть того, что ждет игроков после выхода игры, но согласитесь, даже это впечатляет. Так что просто пожелаем успеха ее разработчикам и издателям, которые готовят нам еще одну замечательную игру, посвященную событиям Второй мировой, и будем надеяться на то, что они не остановятся на достигнутом. Кстати, когда я покидал гостеприимный офис компании 1С, менеджер по связям с общественностью Алексей Артеменко показал мне дверь, за которой полным ходом идет разработка еще одного потенциального хита — игры под названием *«Вторая Мировая»*, и сказал, что там тоже есть на что посмотреть. Естественно, не поверить ему после всего увиденного в *Outfront* я не мог. Впрочем, это уже совсем другая история. **Петр Головин**



Взрывная волна от выстрела начисто сносит всю растительность.


Акелла
Blade & Sword
Клинок Доблести
«Клинок Доблести» - это уникальная смесь
экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой
файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая
и сразитесь с полчищем демонов во имя
добра и справедливости. Три искусных
мастера восточных единоборств готовы к
битве с темными силами. Кого из них вы
3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
Свыше 40 уникальных уровней.
Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!
Centent Interactive
PIXELS
Akella
© 2004 "Akella", © 2004 "Centent Interactive", © 2004 "Pixels"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



■ ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА

Магия машинимы

Правдивая история о том, как благодаря *Quake* родилась новая форма анимационного искусства

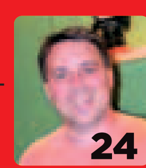
Два солдата стоят у входа на военную базу и ведут философскую беседу, в которой тонкие материи периодически перемежаются нецензурной руганью. На первый взгляд происходящее весьма напоминает компьютерную игру, но разговор бойцов не имеет ничего общего с примитивными диалогами, характерными для жанра Action. Потому что на самом деле перед нами — первый эпизод эпопеи *The Blood Gulch Chronicles* — серии коротких фильмов, «снятых» на движке игры *Halo*. Кстати, именно эта эпопея была удостоена приза «Лучшая картина» на последнем фестивале машинима-фильмов, прошедшем в Нью-Йорке.

«Мы хотели сделать серию фильмов, объединенных сквозным сюжетом и яркими, запоминающимися персонажами, — рассказывает Берни Бернс (Burnie Burns), член творческой группы Red vs. Blue. — Что-то вроде мини-телесериала. Поначалу мы считали себя этакими первопроходцами нового искусства, но очень быстро узнали, что машинима является сейчас одним из наиболее стремительно развивающихся видов творчества, и что созданием подобных фильмов занимается множество людей по всему миру».

Согласно официальному определению машинима (machinima) — это «фильмы, созданные в виртуальных 3D-мирах». Идея машинимы родилась в 1996 году, когда группа энтузиастов под названием The Rangers сделала фильм *«Дневник кемпера»*, декорациями для которого послужили уровни *Quake*, а актерами — модели игроков в *Quake*. Нельзя сказать, что фильм произвел фурор, да и художественные достоинства его были весьма сомнительны, однако в игровом сообществе картину заметили и сделали соответствующие выводы. Вскоре многочисленные группы фанатов начали создавать собственные фильмы на движке *Quake*, причем многие из них существенно превосходили творение The Rangers с художественной и технической точек зрения. В те-

Внутри

Мнение фанатов 22
Геймеры высказываются по поводу наличия (или отсутствия) инноваций в мире PC-игр.



Крис Тейлор 24
Создатель *Total Annihilation* и *Dungeon Siege* рассказывает о своем прошлом, настоящем и будущем.



Battlefront 26
В недрах LucasArts родилась любопытная идея: создать наконец-то ХОРОШУЮ онлайновую игру по «Звездным Войнам».



Канал MTV показывает фильм *In the Waiting Line*, главным героем которого является одинокий робот, ищущий смысл бытия.



Серия The Blood Gulch Chronicles, сделанная на движке игры Halo, завоевала на последнем фестивале машинима-фильмов приз «Лучшая картина».





В «съемках» фильма *Hero*, проходящих на самом обычном *Battlefield*-сервере, приняли участие много геймеров-энтузиастов.

В фильме *The Battle of Xerxes* гладиатор мстит за убийство своей матери.

Джейк Хьюс создал фильм *Anachronox: The Movie*, соединив между собой все неинтерактивные сценки из игры.

чение нескольких последующих лет появились такие картины, как *Avatar & Wendigo's Blahbalicious*, *Ill Clan's Apartment Hunting* и *Quake Done Quick*, демонстрировавшие значительный качественный прогресс по сравнению с первыми машинима-опытами. И хотя по большей части это по-прежнему были скучноватые коротенькие ролики, рассчитанные исключительно на фанатов Quake, именно они дали начало машиниме как новому виду драматического искусства.

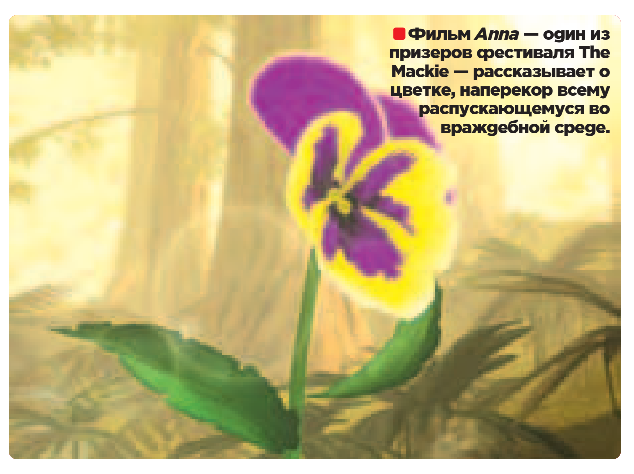
Прошло еще несколько лет — и машинима вырвалась из тесных рамок *Quake*-сообщества и даже обзавелась своим собственным ежегодным фестивалем под названием *The Mackie*. Данное мероприятие проводилось уже дважды, в последний раз — в октябре 2003 года в Нью-Йоркском Музее Кинематографии. Фестиваль собрал более 600 участников, а представленные на нем фильмы по уровню качества и жанровому разнообразию не шли ни в какое сравнение с теми примитивными роликами на движке *Quake*, которые принято считать предтечами машинимы как вида искусства. «Только на прошедшем в этом году фестивале, — рассказывает Пол Марино (Paul Marino), исполнительный директор Академии Искусств и Наук Машинимы (Academy of Machinima Arts & Sciences), — были представлены комедии, драмы, музыкальные клипы, а также первый документальный машинима-фильм Avatara, снятый в виртуальном пространстве DigitalSpace Traveler, в котором и журналист, берущий интервью, и его собеседник были представлены на экране своими аватарами».

Одной из главных причин столь высокой популярности машинимы является постоянно растущее качество этих изготавливаемых в домашних условиях картин. Говорит Джейк Хьюс (Jake Hughes), чей фильм Anachronox: The Movie стал первой полнометражной машинима-лентой: «Люди делают такие фильмы дома, для собственного удовольствия. Но чем выше становится популярность данного вида искусства, тем больше энтузиастов выставляет свои работы на суд общественности. Изготовление машинима-картин можно сравнить с лепкой из глины — иногда твое творение выходит грубым и некрасивым, но все равно процесс его создания — чертовски увлекательное занятие. Все, что для него требуется — наличие компьютера с любимой игрой». Кстати, картина, сделанная Джейком Хьюсом, представляет собой неинтерактивные сценки из игры *Anachronox* (Ion Storm), соединенные между собой короткими игровыми эпизодами, срежиссированными и сыгранными самим Джейком, и превратившиеся таким образом в связный полнометражный фильм.

Пол Марино, один из создателей уже упомянутого выше фильма *Ill Clan's Apartment Hunting*,

Изготовление машинима-картин можно сравнить с лепкой из глины — иногда твое творение выходит грубым и некрасивым, но все равно процесс его создания — чертовски увлекательное занятие.

особо отмечает картину *Anna*, представленную группой Fountainhead Entertainment и получившую на последнем фестивале The Mackie приз за лучшую режиссерскую работу. По мнению Пола Марино, эта лента — первая ласточка, предвещающая появление по-настоящему серьезных машинима-картин: «Anna — потрясающий пример того, как с помощью продвинутого игрового движка можно создать произвеgение искусства, вырывающееся за все технологические и жанровые рамки. Отныне нам не нужно воображать, что примитивные модели, действующие на экране, являются полноценными персонажами, — мы действительно видим совершенно реальных героев, живых и выразительных». Непосредственным автором фильма Anna, рассказывающем о цветке, распускающемся во враждебной окружающей среде, является член группы Fountainhead Кэтрин Анна Кан (Katherine Anna Kang), которая по достоинству оценила заложенный в машиниме потенциал во время своей работы бизнес-директором студии id Software.



Фильм *Anna* — один из призеров фестиваля The Mackie — рассказывает о цветке, наперекор всему распускающемуся во враждебной среде.

«Мы хотим показать людям, что машинима — это нечто значительно большее, чем примитивные демо-сценки, сыгранные фанатами-единомышленниками и сдобренные доморощенными шутками, — объясняет Кэтрин Анна Кан. — И хотя на данном этапе машинима действительно лучше всего подходит для создания веселых комедий, нельзя ограничивать данный вид искусства комическими рамками, ибо с помощью машинимы можно доносить до зрителей самые разнообразные истории и сюжеты». Кэтрин Анна Кан надеется, что в самом ближайшем будущем аудитория машинимы значительно расширится, и одним из подтверждений ее правоты является показ созданного группой Fountainhead фильма In the Waiting Line на телеканале MTV.

Популярность машинимы в различных слоях общества неуклонно растет. «Сейчас наша основная аудитория — молодые люди, для которых игры и электронные технологии уже давно стали неотъемлемыми элементами жизни, — говорит Пол Марино. — Для молодежи машинима — совершенно нормальный способ творческого самовыражения». Кроме того, Пол Марино весьма оптимистично смотрит на технологические перспективы развития машинимы: «Я, конечно, не берусь утверждать, что люди смогут создавать на своих домашних компьютерах фильмы, сравнимые по качеству графики с продуктами студии Pixar, уже в текущем году, — но в 2005-м это скорее всего произойдет».

Член группы Red vs. Blue Берни Бернс также возлагает на машиниму большие надежды: «В отличие от традиционных кинофильмов производство машинима-картин не связано с высокими финансовыми рисками и многочисленными организационными проблемами. Я уверен, что у этого вида искусства есть огромные перспективы роста и развития, и все, что нам сейчас нужно — это несколько ярких, инновационных проектов, которые откроют новые жанровые горизонты и установят новые стандарты качества». **Рон Дулин**

Доп. источники информации:

Академия Искусств и Наук Машинимы
www.machinima.org

Fountainhead Entertainment
www.fountainheadent.com

Machinima.com
www.machinima.com

Red vs. Blue
www.redvsblue.com

Слово — не воробей

Эксцентричные высказывания деятелей игрового мира

«Я хотел бы видеть больше экшена. Больше звезд и больше войн».

МАЙКЛ ЛЬЮИС, СОТРУДНИК CRYPTIC STUDIOS (РАЗРАБОТЧИКИ *CITY OF HEROES*) ПРО *STAR WARS GALAXIES*

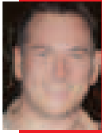
«В ИГРАХ СЮЖЕТ ВЫПОЛНЯЕТ ТУ ЖЕ ФУНКЦИЮ, ЧТО И В ПОРНОФИЛЬМАХ. ОН ПО ИДЕЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ, НО НА САМОМ ДЕЛЕ ВСЕМ НА НЕГО НАЧХАТЬ».

ДЖОН КАРМАК

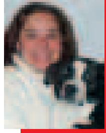
Мнение фанатов

Комментарии геймеров, встреченных нами на улице

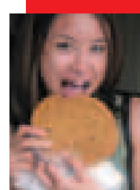
Насколько, по вашему мнению, инновационны современные PC-игры?



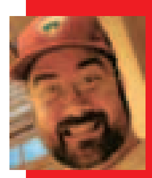
Майкл Хаваш,
ХЬЮСТОН, ШТАТ ТЕХАС
О каких инновациях вы говорите? Сегодня у оригинальной и инновационной игры просто нет шансов появиться на свет — ее не пропустят финансовые воротилы издательских компаний, которые вкладывают деньги лишь в беспроигрышные блокбастеры и раскрученные торговые марки, что приводит к постепенному вырождению и исчезновению целых жанров. Самый свежий пример — *Tomb Raider 5*.



Ариэль Селесте,
ОКЛЕНД, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
На сегодняшний день существуют два основных направления эволюции игр — AI и графика. Они бурно развиваются и прогрессируют, в то время как все остальные элементы игр фактически застыли на месте. Возьмем *Halo* — вроде бы все в этом шутере на месте, а геймплей, увы, подкачал...



Трейси Эспелета,
РЕДВУД, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
Игровой дизайн — вот область, где все еще остается огромный простор для всевозможных прогрессивных инноваций. Разработчикам отчаянно нужны свежие и необычные идеи — вроде тех, что время от времени выдает гениальный Уилл Райт.



Маркус Айкенберри,
ПОРТЛЕНД, ШТАТ ОРЕГОН
Никаких инноваций я лично не вижу. Большая часть современных игр – это всего лишь различные вариации одних и тех же идей и концепций, а мне нужно что-то совершенно новое, что отправило бы меня в нокаут. Сейчас ничего подобного на рынке просто нет.



Аарон Ко,
САН-ФРАНЦИСКО, ШТАТ КАЛИФОРНИЯ
Вообще говоря, инновации — товар дефицитный во все времена и во всех отраслях экономики. Лучшие игры, выходящие сегодня, например *Call of Duty*, просто по-новому трактуют старые и проверенные временем идеи. Впрочем, если игра доставляет мне удовольствие, то я вполне готов простить ей отсутствие каких-либо реальных инноваций.



Акелла
ЧЕСТЬ СЕМЬИ
Крестный отец
The Boss
La Cosa Nostra
На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать самым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!
Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет
HanbitSoft
Heksplex Entertainment
Akella





XBOTS

Counter-Strike для детишек

Xbox вторгается на нашу исконную вотчину

Вы будете смеяться, но на свете существуют люди, которые никогда в жизни не играли в *Counter-Strike*. И недавно специально для них *CS* был выпущен на Xbox. Впрочем, нам-то до этого какое дело? Мы без всяких проблем можем сыграть в него и на своем родном PC!

Если вы любите компьютерную версию *Counter-Strike*, то Xbox-вариант вам вряд ли понравится. Это вполне добротный порт, но его целевая аудитория — приставочники, никогда не видевшие PC-оригинала, и это чувствуется абсолютно во всем.

Главное достоинство Xbox-версии — простота и доступность. Не надо специально учиться и тренироваться. Бои против ботов — веселы и ненапряжны. Кроме того, значительно уменьшились, а возможно и вообще исчезли возможности для жульничества (теоретически система скоростной передачи данных Steam должна вскоре решить проблему читерства и на PC).

Разработчики обещают постоянно выкладывать для Xbox-версии новые уровни, но такого разнообразия карт и модов, созданных самими игроками, какое мы имеем на PC, приставочникам в жизни не видать. Вообще, на PC *Counter-Strike* будет жить, развиваться и процветать даже тогда, когда на могиле Xbox засохнут все цветы, и этот черный ящик навсегда исчезнет из людской памяти.

Подведем итоги. Наш любимый *Counter-Strike* стал настолько модным и популярным, что удостоился чести быть выпущенным на приставке. Ничего плохого в этом, в принципе, нет. Теперь каждый, независимо от платформенных предпочтений, сможет получить свою долю счастья. Но мы — те, кто играл в *CS* с самого начала, — по-прежнему будем ходить с высоко поднятой головой и сознанием своего превосходства. А детишки пусть поиграют в выделенной им песочнице, — все равно компьютерная и приставочная версии принципиально не совместимы между собой.

Джонни Лю

Пятилетний план

Прошлое, настоящее и будущее наших любимых игровых дизайнеров



Крис Тейлор (Chris Taylor)

Gas Powered Games

Что вы делали пять лет назад? Пять лет назад я закончил работу над адд-оном *The Core Contingency*, покинул студию Cavedog Entertainment и начал создавать свою новую компанию — Gas Powered Games. Я помню, как сам ползал по офису, прокладывая сетевой кабель, и как делал первые дизайнерские наброски *Dungeon Siege*. Это было потрясающее время, и нас прямо-таки переполняли тогда энергия и свежие идеи... впрочем, они и сейчас нас переполняют.

Что вы делаете сейчас? Сейчас я работаю над дизайном нашей новой RTS. В ней будут воплощены все идеи, накопившиеся у меня со времен выхода *Total Annihilation*. Кроме того, параллельно мы занимаемся созданием второй части *Dungeon Siege*, выход которой намечен на следующий год.

Как вы видите свое будущее через пять лет? Я надеюсь, что индустрия PC-игр наконец-то твердо встанет на ноги, и через пять лет никто не сможет сказать, что она загибается. В течение ближайших 5-10 лет я надеюсь создать игру, в которой будет совершенно невероятный (по нынешним меркам) AI и в которой компьютерные соперники станут настоящими личностями. А еще я жду — не дождусь, когда же компьютер можно будет подключать непосредственно к нервной системе человека.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Star Wars Battlefront

LucasArts разрабатывает онлайновый командный шутер

Народ давно уже ждал и настойчиво требовал от руководства LucasArts НОРМАЛЬНОЙ многопользовательской игры во вселенной «Звездных Войн». Онлайновая RPG Star Wars Galaxies попыталась было заполнить эту пустующую нишу, но, увы, в ней оказалось слишком мало звезд и еще меньше войн. Есть еще мод для *Battlefield 1942*, в котором Имперские штурмовики сражаются с Повстанцами, — *Galactic Conquest*, — но его игровые возможности крайне ограничены, и это всего лишь мод...

Но сейчас LucasArts собирается нанести всем конкурентам ответный удар, выпустив *Star Wars: Battlefront* (рабочее название) — полноценный коммерческий продукт, доводящий до ума идеи, заложенные в *Galactic Conquest*. Разработчиком игры является студия Pandemic (создатель *Battlezone* и *Full Spectrum Warrior*), и в ней 32 участника смогут сразиться на 15 уникальных картах, воспроизводящих самые известные локации из фильмов *Star Wars* — планеты Хот, Эндор, Явин, Дженосис и Набу. В распоряжении игроков окажутся более 10 наземных и воздушных транспортных средств, включая AT-ST, истребители X-Wing и скоростные мотоциклы-спидеры — т.е. все, что нам было обещано, но так и не предоставлено в *Star Wars Galaxies*.

Кроме того, в игре будет 20 различных классов бойцов и четыре воюющих стороны: две из классической трилогии (Империя и Повстанцы) и две из новых фильмов (Клоны и Боевые Дроиды). Выход *Star Wars Battlefront* намечен на осень 2004-го.

Не пропустите следующий номер *CGW* — в нем мы планируем напечатать об игре большой эксклюзивный материал.

Даррен Глэдстоун

Геймплей *Star Wars Battlefront* будет не менее динамичен и кровав, чем в *Battlefield 1942*.

Проверка объективности рейтингов

Сравнение рейтингов, выставленные играм ведущими журналами и сайтами

Game	CGW	Game .EXE	Страна ИГР	Навигатор	Игромания	GameSpot	IGN .com	AG.ru	GameRankings .com
Call of Duty	9	8.8	8.5	—	8.5	9.0	9.3	7.8	9.4
Max Payne 2	10	9.8	8.5	9.0	10	9.0	9.4	7.4	9.7
Temple of Elemental Evil	5.0	7.4	7.0	8.0	8.0	7.9	7.5	6.3	7.4
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	9	8.8	7.5	—	—	8.2	8.8	8.0	8.2
Halo	7	7.8	8.0	8.7	8.0	9.0	8.2	6.0	8.4

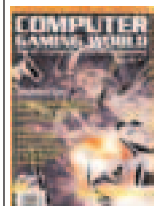
5, 10, 15 лет назад в *CGW*

Поднимаем архивы и пускаем слезу...



5 лет назад, февраль 1999

Наша память — интересная штука: она хранит воспоминания о суперхитах (в том номере были опубликованы обзоры *Half-Life* — 5 звезд и *Grim Fandango* — 4.5 звезды), но не фиксирует абсолютно никакой информации об играх-однодневках, которые сразу же после выхода отправляются прямиком на Остров Забытых Игрушек. Никому не интересно, как там поживают их издатели (те, что еще не разорились). Никому не интересна судьба *Space Bunnies Must Die, Plane Crazy, Fly Hunter, Vigilance и Clue: Murder at Boddy Mansion*. Нам она, впрочем, тоже абсолютно безразлична...



10 лет назад, февраль 1994

10 лет назад, все глубже и глубже погружаясь в пучину цифровой пошлости, *CGW* опубликовал занимающую целую страницу рекламу программного продукта под названием *Dream Girl*. На рекламном объявлении красовался игривый слоган: «Знаете, каково это — быть бойфрендом самых очаровательных в мире девушек-моделей?» Разумеется, мы не знали, а иначе ни за что на свете не стали бы играть в эту, цитируем: «продвинутую интерактивную мультимедийную игру... на CD!» Вообще тот номер *CGW* получился неудачным, и единственным светлым пятном в нем был обзор гениальной игры *Sam & Max Hit the Road*, к которой вот-вот должно выйти продолжение.



15 лет назад, февраль 1989

Главным материалом того номера стал обзор *Modern Wars* — первой в мире игры, специально рассчитанной на многопользовательский режим через модемы. Вообще *Modern Wars* была очень сложной игрой, но самым сложным было запустить ее через нуль-модем. *CGW* даже напечатал тогда советы по установке нуль-модема, включая подробные инструкции по перепайке проводов и контактов. Можно сколько угодно ругать *Windows XP*, но давайте все-таки признаем — сегодня, для того чтобы сыграть с приятелем в *WarCraft III*, нам не надо нюхать расплавленную канифоль и, обжигая пальцы, паять эти чертовы проводки...

Горячая двацатка CGW

20 лучших способов убить свое свободное время

МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	WarCraft III: The Frozen Throne (Blizzard/Vivendi)	★★★★
2	Call of Duty (Activision)	★★★★½
3	Max Payne 2 (Rockstar)	★★★★½
4	Tony Hawk's Pro Skater 4 (Activision)	★★★★
5	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII (EA Games)	★★★★½
6	Age of Mythology: The Titans (Microsoft)	★★★½
7	Madden NFL Football 2004 (EA Games)	★★★★½
8	Star Wars Galaxies (Lucasarts)	★★½
9	Tron 2.0 (Disney)	★★★★½
10	C&C Generals: Zero Hour (EA Games)	★★★★





МЕСТО	ИГРА + ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
11	Age of Wonders: Shadow Magic (Gathering)	★★★★½
12	Midnight Club II (Rockstar)	★★★½
13	SimCity 4: Rush Hour (EA Games)	★★★★
14	Temple of Elemental Evil (Atari)	★★½
15	Freedom Fighters (EA Games)	★★★★
16	NHL Hockey (EA Games)	★★★★★
17	Microsoft Flight Simulator 2004 (Microsoft)	★★★★½
18	The Sims: Makin' Magic (EA Games)	★★★★
19	Ghost Master (Empire)	★★★½
20	Homeworld 2 (Vivendi)	★★½

Хит-парад самых популярных игр за последние полгода. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт — www.computergaming.com.

COMPUTER GAMING WORLD

2003

GAMES OF THE YEAR

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2003 ГОДА

Редакция CGW

Честно говоря, самое главное игровое событие прошедшего 2003 года так и не состоялось — компания Valve Software НЕ выпустила *Half-Life 2,* как обещала, 30 сентября, лишив игровой мир суперхита, которого с огромным нетерпением ждали и которым заранее восхищались абсолютно все независимо от вкусов и жанровых пристрастий. Более того, даже наши коллеги из приставочных игровых журналов, пусть и с неохотой, но признавали, что *Half-Life 2* должен был стать главной сенсацией года. Но он не вышел. И непонятно когда выйдет.

К счастью, задержка *Half-Life 2* не стала для PC-геймеров катастрофой, т.к. 2003-й был несказанно богат на хорошие игры. Если в предыдущие годы мы не раз наблюдали откровенный дефицит кандидатов на звание *Лучшей Игры,* то в 2003-м ситуация была обратной: отличных игр вышло так много, что на всех просто не хватило призов. И сейчас бессмысленно рассуждать о том, сколько титулов собрал бы *Half-Life 2,* выйди он вовремя, — на «нет», как говорится, и суда нет. А те игры, что стали победителями в различных номинациях, все без исключения достойны своих высоких наград. И, кстати говоря, еще не факт, что *Half-Life 2* удалось бы одолеть в конкурентной борьбе игру, получившую в этом году звание *Лучшей...*

Завершая это вступление, мы хотели бы от души поблагодарить всех — и победителей, и претендентов за подаренные нам долгие дни и бессонные ночи, полные настоящего геймерского счастья. А теперь переходим к процедуре раздачи наград.



ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS** РАЗРАБОТЧИК: **BIOWARE**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Call of Duty, Prince of Persia: The Sands of Time, Madden NFL 2004, Tron 2.0**

ПРИЗНАЕМСЯ ЧЕСТНО: БЫЛО ВРЕМЯ КОГДА МЫ ИСПЫТЫВАЛИ ПО ПОВОДУ KOTOR ОПРЕДЕЛЕННЫЕ СОМНЕНИЯ. После скучной демки, показанной на *E3*, а главное — после ошеломляющего известия о том, что игра сначала выйдет на Xbox и лишь потом на PC, мы уже не были так уверены в неоспоримых достоинствах грядущей RPG от канадских докторов из BioWare. Смогут ли создатели *Baldur's Gate* и *Neverwinter Nights* сделать хорошую ролевую игру в мире Star Wars? – рассуждали мы. Не будет ли их детище больше напоминать приставочный экшен, чем полноценную компьютерную RPG? Не повторится ли печальная история, когда многообещающая игра, изначально делавшаяся для PC, переходит в процессе разработки на приставки и превращается в чисто консольный продукт, теряя какой-либо интерес для PC-геймеров?

И сейчас, вручая гениальной RPG *Knights of the Old Republic* золотую медаль *Лучшей Игры Года,* мы хотели бы извиниться перед дизайнерами BioWare за свои сомнения и колебания. Простите нас, господа, обещаем, что отныне наша вера в вас будет незыблема!

Кудесники из BioWare воплотили в *Knights of the Old Republic* все лучшее, чему они научились за время работы в игровой индустрии. В результате у их детища лучшая в мире графика, лучший в мире геймплей и лучший в мире сюжет; игра одновременно и безумно увлекательна и невероятно глубока; и хардкорна и элементарна в освоении. Без преувеличения можно сказать, что ТАКОГО мы еще не видели. Правила и игровая механика KOTOR ничуть не менее сложны, чем в предыдущих *D&D*-RPG от BioWare, но благодаря безупречному дизайну и удобному интерфейсу *Knights of the Old Republic,* несомненно, придется по вкусу даже тем, кто никогда раньше не интересовался ролевыми играми. Достаточно только сказать, что KOTOR стала первой RPG, на которую дружно подсели абсолютно все сотрудники *CGW* — а не только фанаты вроде Джеффа Грина и Роберта Коффея.

Не меньшего восхищения заслуживает и то, насколько мастерски разработчики BioWare использовали выданную им лицензию на вселенную *Star Wars* — вселенную, переживающую сейчас, мягко говоря, не лучшие времена. Руководство LucasArts в неоплатном долгу перед дизайнерами и сценаристами BioWare, которые умудрились вернуть миру *«Звездных Войн»* его былую глубину, неподдельный драматизм и фирменный юмор — черты, которые некогда сделали его столь популярным, а в последнее время (особенно после выхода новых Эпизодов) казались уже безвозвратно утраченными. Несмотря на то, что действие *Knights of the Old Republic* происходит за тысячи лет до событий классической трилогии, сюжет игры достоин того, чтобы его вписали золотыми буквами в историю вселенной *Star Wars*, ибо он интересен, сложен,





ПОБЕДИТЕЛИ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

2002	Grand Theft Auto III (Rockstar)
2001	Operation Flashpoint (Codemasters)
2000	The Sims (EA)
1999	Unreal Tournament (Epic)
1998	Half-Life (Sierra)
1997	Jedi Knight (LucasArts)
1996	Diablo (Blizzard)
1995	Gabriel Knight 2 (Sierra)
1994	X-COM (Microprose)
1993	Doom (Id Software)
1992	Links 286 Pro (Access)
1991	Civilization (Microprose)
1990	Wing Commander (Origin)
1989	Railroad Tycoon (Microprose)
1988	SimCity (Maxis)
1987	Empire (Interstel)
1986	Earl Weaver Baseball (EA)
1985	Ultima IV (Origin)
1984	Kampgruffe (SSI)

глубок, полон ярких и выразительных персонажей и увлекательнейших квестов. А во второй половине игры вас ждет один из самых драматичных и неожиданных сюжетных поворотов за всю историю существования компьютерных игр.

PC-геймеры, вынужденные в течение нескольких месяцев после Xbox-релиза ждать выхода *Knights of the Old Republic* на своей родной платформе, были вознаграждены стократ, ибо они получили не банальный порт с приставки, а вполне самостоятельную игру с множеством фишек, отсутствовавших в Xbox-версии. Помимо новой (пусть и небольшой) локации компьютерный вариант игры может похвастаться собственным интерфейсом управления, идеально заточенным под мышь и клавиатуру, а также графикой высокого разрешения, значительно превосходящей по качеству то, что наблюдали на экранах своих телевизоров владельцы «черных ящиков». Программисты BioWare в очередной раз преподали всему миру урок, показав КАК нужно портировать игры с одной платформы на другую.

Безусловно, в течение 2003 года помимо *Knights of the Old Republic* вышло еще множество превосходных PC-игр. В число претенгентов на звание *Лучшей Игры Года* попали *Call of Duty, Prince of Persia: The Sands of Time, Tron 2.0* и даже (по настоятельному требованию Уилла О'Нила) *Madden NFL 2004*. В любой другой год каждая из перечисленных игр с полным правом могла бы получить титул *Лучшей*, но только не в этот раз. Божественное сияние, исходящее от *Star Wars: Knights of the Old Republic*, оказалось столь ослепительным, что у конкурентов просто не было шансов. *KOTOR* — это ролевая игра для тех, кто никогда до этого не играл в RPG; это возможность полюбить мир *Star Wars* для тех, кто всю жизнь его ненавидел; это суперхит, еще раз подтверждающий простую истину о том, что студия BioWare является самой талантливой, амбициозной и успешной компанией в современной игровой индустрии.

Достоинства *Knights of the Old Republic* абсолютно неоспоримы — даже на фоне множества сильных конкурентов, вышедших в этом году. Детище BioWare становится *Лучшей Игрой 2003 Года* по версии *CGW*.

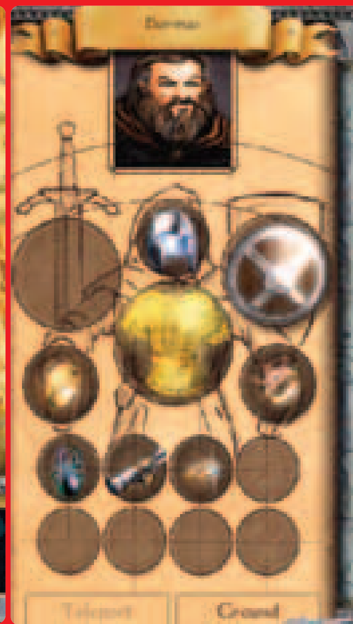
PC-ГЕЙМЕРЫ, ВЫНУЖДЕННЫЕ ЖДАТЬ ВЫХОДА ИГРЫ В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ МЕСЯЦЕВ ПОСЛЕ XBOX-РЕЛИЗА, БЫЛИ ВОЗНАГРАЖДЕНЫ СТОКРАТ.











ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ ГОДА

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

ИЗДАТЕЛЬ: **GATHERING** РАЗРАБОТЧИК: **TRIUMPH STUDIOS**

ПРЕТЕНДЕНТЫ Rise of Nations, Galactic Civilizations, Railroad Tycoon 3, Dominions II

ПОХОЖЕ, ВРЕМЯ ПОВЕРНУЛОСЬ ВСПЯТЬ, И МЫ ВНОВЬ ВОЗВРАЩАЕМСЯ В ЗОЛОТОЙ ВЕК ПОХОДОВЫХ СТРАТЕГИЙ. Судите сами — три из пяти претендентов на звание *Лучшей Стратегии Года* являются пошаговыми, а два оставшихся — хоть и риал-таймовыми, но настолько вдумчивыми и неторопливыми, что больше напоминают своих походовых собратьев. Так что же все-таки произошло в стратегическом жанре за прошедший год?

На самом деле никаких сенсаций, которые могли бы помочь выявить однозначного лидера, не произошло, и именно поэтому борьба за звание Лучшей Стратегии Года оказалась на редкость ожесточенной. Каждая из претендентов была во всех отношениях достойной игрой — сложной, глубокой, интересной и красивой. *Лучшей 4X-стратегией*, безусловно, была *Galactic Civilizations* — по меньшей мере до появления *Dominions II*. Обе эти игры были изданы небольшими компаниями и обе отличались необычайной стратегической глубиной. Однако при подведении финальных итогов выяснилось, что у *Dominions II* имеется один очень серьезный недостаток — сложность в освоении, а *Galactic Civilizations* при всех своих достоинствах является всего лишь сборником старых, проверенных временем идей и шаблонов и практически ничем не отличается (по крайней мере в лучшую сторону) от прославленных космических стратегий прошлых лет.

Узнаваемость и похожесть на старые хиты сослужила плохую службу и *Railroad Tycoon 3*. Да, дизайнеры PopTop Software проделали огромную творческую работу и вдохнули в классическую железнодорожную серию новую жизнь, но все равно, играя в *RRT3*, ты не можешь отделаться от ощущения, что уже много раз делал это в прошлом.

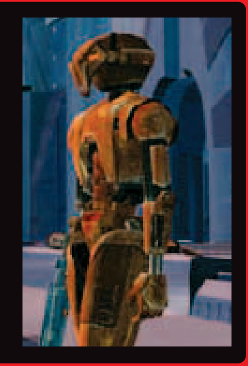
Итак, у нас осталось всего два претендента, и пришло время объяснить, почему мы присудили награду очередной части *Age of Wonders*, а не оригинальной и во всех отношениях инновационной игре *Rise of Nations*. Противостояние этих двух стратегий стало темой жаркой дискуссии в стенах редакции, ибо после подсчета итогов тайного голосования выяснилось, что обе игры получили практически одинаковое количество очков. Мы любим *Rise of Nations* — за границы между государствами, за классный мультиплеер, за превосходную одиночную кампанию, за возможность захватывать вражеские города и исследовать тысячи всевозможных апгрейдов... Более того, мы признаем, что Rise of Nations ни в коем случае не является клоном какой-нибудь другой успешной игры (в отличие, к примеру, от *Lords of EverQuest*). Однако геймплей Rise of Nations, как это ни прискорбно, все равно очень сильно напоминает геймплей сотен других RTS, хотя, конечно, он безукоризненно отшлифован и сбалансирован. А вот *Age of Wonders: Shadow Magic* — вещь действительно уникальная. Создается впечатление, что дизайнеры Triumph Studios умудрились уместить в одном флаконе сразу две, а то и три серьезных масштабных игры. *Shadow Magic* стала самой легкой в освоении во всей серии *Age of Wonders* — и одновременно она же оказалась в ней самой глубокой и сложной. «Трехслойный» игровой мир и обширные карты придали геймплею *Shadow Magic* по-настоящему эпический масштаб — и при этом в игре по-прежнему уделяется огромное внимание развитию героев и отдельных юнитов, а великолепные тактические сражения зачастую позволяют выйти победителем из, казалось бы, проигрышных ситуаций. Вообще тактические битвы в *Shadow Magic*, особенно осады городов, — это настоящее чудо: многовариантные, сложные (спасибо превосходному AI), одновременно неторопливые и динамичные, красочные... И последний аргумент: из всех стратегий, вышедших в 2003 году, только *Age of Wonders: Shadow Magic* заставляла нас просиживать ночи напролет с мыслью: «Сейчас, вот только еще один ход сделаю, и все», а ведь это — самый главный критерий, отличающий гениальную игру от просто хорошей.

NPC ГОДА

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ

HK-47, Knights of the Old Republic

Забудьте про C3PO и R2D2! Самый прикольный дроид во вселенной *Star Wars* — это саркастичный ассасин по имени HK-47, наиболее яркий и личностный неигровой персонаж *KOTOR*. Настоящий милашка! Хотя, с другой стороны, кто знает, что у него на уме? Возможно, HK-47 считает нас просто двуногими мешками с требухой?..



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

КОРЕЯ
ЗАБЫТАЯ ВОЙНА

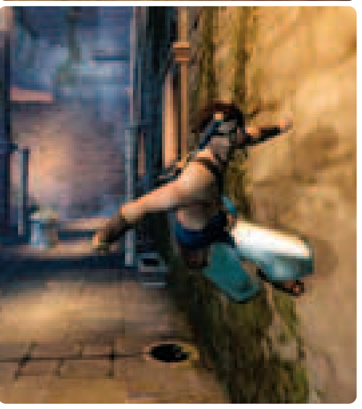












ЛУЧШИЙ ЭКШЕН ГОДА

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

ИЗДАТЕЛЬ: **UBISOFT** РАЗРАБОТЧИК: **UBISOFT**

ПРЕТЕНДЕНТЫ GTA: Vice City, Beyond Good & Evil, The Simpsons: Hit & Run, Splinter Cell

ЕСТЬ В *PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME* ЧТО-ТО МИСТИЧЕСКОЕ. Подобно восточному гобелену, затейливо сотканному из пестрых нитей, эта игра сочетает в себе и динамичный экшен и увлекательные головоломки. А сплетает эти, казалось бы, разнородные элементы воедино увлекательная история Принца, которую тот рассказывает нам с бесподобным арабско-европейским акцентом. Благодаря этим монологам вы очень быстро начинаете полностью отождествлять себя с бесстрашным юношей и принимать близко к сердцу все его проблемы — от Принцессы Фары до легионов песчаных демонов...

С самого первого момента игры, когда Принц оказывается в центре жаркой битвы среди руин дворца, а вокруг свистят стрелы и сверкают клинки, вы начинаете ощущать в душе необычайный подъем. И это чувство заставляет вас, не колеблясь, отправиться в смертельно опасное путешествие, полагаясь лишь на собственные мозги да головокружительные акробатические трюки, по части которых Принц — настоящий виртуоз.

Трудно сказать, где он научился всем этим цирковым приемам, но факт остается фактом: то, как наш арабский друг носится по стенам, прыгает и кувыркается, достойно восхищения. Кроме того, *Sands of Time* является первой в мире игрой, где была успешно реализована идея контроля над ходом времени. Теоретически постоянные возвращения в прошлое должны были бы утомлять, но в *Prince of Persia* — благодаря грамотному дизайну уровней — у нас всегда есть возможность попытаться преодолеть возникающие препятствия каким-нибудь новым интересным способом. Главная прелесть игры как раз и заключается в том, что вы не повторяете одни и те же действия, а все время отыскиваете новые комбинации, позволяющие продвигаться вперед.

Без преувеличения — 2003-й год стал весьма удачным для жанра Action. Количество реальных претендентов на высшую награду оказалось столь велико, что мы были даже вынуждены разделить единую прежде категорию на две: собственно экшены и шутеры. Интересный факт: все лучшие экшены в этом году выходили также и на приставках. Так что невзирая на всю нашу нелюбовь к консольным играм, нужно признать: 2003-й был столь удачен отчасти благодаря массовой приставочной аудитории.

Все кандидаты на звание *Лучшего Экшена* были весьма выдающимися играми. *Grand Theft Auto: Vice City* — поистине феноменальный коммерческий и дизайнерский успех, громадный шаг вперед по сравнению с оригинальной *GTA3* (получившей, между прочим, титул *Лучшей Игры 2002 Года* по версии *CGW*). *Beyond Good & Evil* - замечательная вещь, в высшей степени стильная и оригинальная. *The Simpsons: Hit & Run* — великолепная пародия на *GTA3*, написанная сценаристами мультсериала про Симпсонов, озвученная талантливыми актерами и сдобренная неподражаемыми шутками и приколами. *Splinter Cell* — лучший стелс-экшен всех времен и народов с потрясающими световыми эффектами и уникальным геймплеем. Но все же ни одна из этих игр не произвела на нас такого сильного впечатления как *Prince of Persia: The Sands of Time*.

Восхитительная графика, изумительный дизайн уровней, увлекательный сюжет и невероятная анимация персонажей — все эти элементы однозначно делают *Sands of Time* лучшим экшеном прошедшего года.

ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ

Dagger of Time, Prince of Persia: The Sands of Time

Этот кинжал заменяет Принцу кнопку обратной перемотки времени. Нет ничего приятнее, чем перепрыгнуть через врага, прирезать его сзади и оставить застывшим во времени; или же чуть-чуть отмотать время назад и вместо одного трюка проделать другой, более эффективный.

ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР ГОДА

FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT



ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT** РАЗРАБОТЧИК: **MICROSOFT**

ПРЕТЕНДЕНТЫ Full Canvas Jacket for Red Baron II, Lock On: Modern Air Combat, IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles



***FS2004: A CENTURY OF FLIGHT* — ПЕРВЫЙ В МИРЕ АВИАСИМУЛЯТОР, В КОТОРОМ ВСЕ СДЕЛАНО ПРАВИЛЬНО И КОТОРЫЙ СОВЕРШЕННО ДОСТОВЕРНО ВОССОЗДАЕТ ОЩУЩЕНИЯ, ПОЛУЧАЕМЫЕ ОТ НАСТОЯЩЕГО ПОЛЕТА.** Реалистичная поверхность земли, тысячи аэропортов, погода, соответствующая различным метеорологическим ситуациям, грамотно организованный контроль воздушного трафика, идеальная летная модель — все элементы игры выполнены на потрясающе высоком уровне качества. Введение в релизную версию *Flight Simulator 2004* знаменитых исторических самолетов вроде Spirit of St. Louis и DC-3 тоже всячески приветствуется, но при этом главным достоинством игры и залогом ее долгой жизни на наших винчестерах является открытость программы для пользовательских адд-онов. Уже сейчас в Сети можно найти тысячи высококачественных дополнений — как коммерческих, так и бесплатных, добавляющих во *Flight Simulator 2004* и пассажирские лайнеры (например, DC-4 и Airbus A380), и боевые истребители (от XP-38 до F-16), и фантастические машины вроде Millennium Falcon Хана Соло... Кроме того, адд-оны детально моделируют большую часть поверхности земного шара и дают возможность использовать контролируемые AI системы управления трафиком абсолютно всех авиакомпаний — от Jet Blue до Air New Zealand. Обладатели мощных компьютеров смогут насладиться видом десятков самолетов, взлетающих и садящихся в аэропортах, воспроизведенных с фотореалистичным качеством. *Flight Simulator 2004: A Century of Flight* однозначно является лучшим авиасимулятором прошедшего года, в котором каждый виртуальный пилот найдет себе занятие по вкусу.



ЛУЧШАЯ MMORPG ГОДА

TOONTOWN ONLINE

ИЗДАТЕЛЬ: **DISNEY ONLINE** РАЗРАБОТЧИК: **DISNEY VR STUDIOS**

ПРЕТЕНДЕНТЫ PlanetSide, Final Fantasy XI

ОЖИДАЕМАЯ ВСЕМИ РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ ОНЛАЙНОВЫХ РОЛЕВЫХ ИГР В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ НЕ СОСТОЯЛАСЬ. Увы. Все разработчики MMORPG из кожи вон лезут, чтобы придумать что-нибудь новое и оригинальное, но пока еще никому не удалось предложить нам что-то радикально отличное от классических канонов *Ultima Online и EverQuest* — и при этом хоть сколько-нибудь интересное. Две самые претенциозные и многообещающие попытки вырваться за привычные рамки — *The Sims Online* и *Star Wars Galaxies* — не оправдали возлагаемые на них ожидания. Станут ли эти игры со временем лучше? Мы очень на это надеемся...

Тем не менее, в ушедшем году все-таки вышло несколько весьма интересных проектов. *Final Fantasy XI* — невероятно красивая игра, которой удалось привлечь довольно обширную аудиторию (правда, в нее входят и многочисленные приставочники, до сих пор вообще не имевшие никаких дел с жанром MMORPG). Онлайновый шутер *PlanetSide* от Sony Online — самый оригинальный за последнее время сетевой проект, доставивший массу удовольствия любителям масштабных битв. Единственная проблема заключается в том, что такие игры как, к примеру, *Battlefield 1942* дают возможность испытать примерно те же ощущения, что и *PlanetSide*, но в отличие от *PlanetSide* они не требуют с вас ежемесячной абонентской платы... Хотя для тех, кто по каким-либо причинам не заинтересуется игрой, получившей у нас в этом году титул *Лучшей MMORPG*, именно *PlanetSide* скорее всего станет главным онлайновым проектом 2003-го.

А первый приз по версии *CGW* получила детская игра Toontown Online, изданная компанией Disney. Правда, чтобы по достоинству оценить ее, вы должны быть или родителем, или ребенком не старше 10 лет. В определенном смысле эту диснеевскую MMORPG можно назвать «воплощенным совершенством», ибо в *Toontown Online* мы имеем идеальный баланс между сольной игрой и групповыми забавами, а также совершенно уникальный, полный жизни (и абсолютно безопасный!) игровой мир. Интерфейс, структура квестов, разнообразие доступных видов деятельности — по всем этим параметрам *Toontown Online* является эталоном, который разработчики всех остальных MMORPG должны прилежно изучать и использовать в качестве образца для подражания. Предупреждение: дети очень быстро подсаживаются на *Toontown Online*, полностью теряя интерес к реальной жизни и превращаясь в настоящих игровых зомби. Родители, впрочем, тоже...

ЛУЧШИЙ ШУТЕР ГОДА

CALL OF DUTY

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION** РАЗРАБОТЧИК: **INFINITY WARD**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Max Payne 2, Rainbow Six 3: Raven Shield, Tron 2.0, Freelancer**







ШУТЕР *CALL OF DUTY* ОДЕРЖАЛ ПОБЕДУ В СВОЕЙ НОМИНАЦИИ БЕЗ ЕДИНОГО ВЫСТРЕЛА — по поводу его безоговорочного лидерства не возникло ни споров, ни разногласий. Был, правда, еще одинокий голос в пользу *Tron 2.0* — но лишь как жест признания оригинальности и художественной ценности этой игры. А утверждать, что какой-либо шутер был ЛУЧШЕ, чем *Call of Duty*, не рискнул никто.

Вся кампания *Call of Duty* — от первых американских миссий до Берлина — это захватывающее, полное адреналина приключение, в котором один драматический эпизод моментально сменяется другим, даря игроку ни с чем не сравнимые впечатления и ощущения. Главным образом столь мощный эффект достигается благодаря грамотному дизайну уровней и сильному AI, но этими двумя достоинствами могут похвастаться все нынешние претенденты на звание *Лучшего Шутера*. Уникальными же особенностями *Call of Duty*, выделяющими игру на фоне конкурентов, являются: огромное количество действующих лиц, кинематографичность происходящего, стремительный темп геймплея, а главное — непередаваемое ощущение участия в событиях поистине эпического масштаба, от которых зависит дальнейшая судьба человечества. На фоне батальных сцен *Call of Duty* даже лучшие эпизоды *Medal of Honor: Allied Assault* кажутся примитивными и ненатуральными…

Можно, конечно, придраться к непродолжительности *Call of Duty*, чрезмерной линейности и отсутствию единого связного сюжета, но все эти недостатки блекнут по сравнению с главным достоинством игры — потрясающе правдоподобной и масштабной картиной боевых действий, разворачивающейся на экранах наших мониторов. Не всегда эта картина абсолютно реалистична — особенно многочисленные сцены погонь, но зато эти погони являются одними из самых увлекательных эпизодов игры! А еще в *Call of Duty* отличная озвучка, о которой один из наших сотрудников выразился так: «Создается полное впечатление, что разработчики стреляли из настоящих автоматов по говяжьим тушам!»

Кульминацией игры — по накалу и драматизму — является советская кампания, все уровни которой настолько хороши, что выбрать из них лучший решительно не представляется возможным. Мы долго спорили о том, какой же эпизод получился у дизайнеров самым сильным, но в итоге пришли к выводу, что вся кампания за Россию - это шедевр. Нам никогда не забыть переправу через Волгу под ураганным огнем немцев, отчаянный поиск оружия на Красной площади и фашистов, бьющих прикладами наших товарищей. Ни одну из этих сцен нельзя назвать лучшей, потому что они все гениальны…

Теперь несколько слов о других претендентах. *Max Payne 2* и *Rainbow Six 3* — очень хорошие игры, но обе они содержат лишь незначительные улучшения по сравнению со своими предшественниками. *Freelancer* предлагает прекрасную игровую вселенную, суровые космические бои и нелинейный сюжет, но, увы, ни по уровню адреналина, ни по зрелищности он не может конкурировать с батальными сценами *Call of Duty*. (Возможно, кому-то покажется странным, что мы записали Freelancer в категорию шутеров, но на наш взгляд вводить из-за одной-единственной игры номинацию «Космосимулятор Года» было бы некорректно, а по геймплею Freelancer намного ближе к шутерам, чем к аморфной категории экшенов.)

Были ли у *Call of Duty* шансы стать *Лучшей Игрой Года?* Да, были — но только не в этот раз при наличии такого соперника как *Knights of the Old Republic*. Но все равно дизайнеры Infinity Ward — молодцы, и мы поздравляем их с заслуженной победой в номинации *«Лучший Шутер»*.

ЛУЧШИЙ ЗВУК

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ



Call of Duty

Любой, кто смотрел фильм *«Спасти рядового Райана»*, подтвердит: аудиоряд играл в этой картине важнейшую роль. То же самое можно сказать и про игру *Call of Duty*, в которой озвучка — свист пуль, разрывы снарядов, громыхание приближающихся вражеских танков и т.д. — имеет ничуть не меньшее значение, чем графика.

ЛУЧШИЙ ВОРГЕЙМ ГОДА

KORSUN POCKET

ИЗДАТЕЛЬ: **MATRIX GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **STRATEGIC STUDIES GROUP**

ПРЕТЕНДЕНТ **Highway to the Reich**

ПОСЛЕ ТОГО КАК ВОРГЕЙМЫ ПОТЕРЯЛИ СВОЮ БЫЛУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ В ШИРОКИХ ГЕЙМЕРСКИХ МАССАХ И ПРЕВРАТИЛИСЬ В УЗКОСПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ ЖАНР, рассчитанный лишь на хардкорную аудиторию, их создание стало в основном уделом мелких независимых разработчиков, по рукам и ногам связанных нищенскими бюджетами и архаичными стереотипами геймплея. И хотя нас не может не радовать, что в последние годы некоторые их этих стереотипов стали постепенно исчезать, игра, признанная *Лучшим Воргеймом 2003 Года*, получила свой титул именно за строгое следование классическим канонам жанра, сложившимся еще во времена его расцвета.



В *Korsun Pocket* есть абсолютно все, что нужно настоящему воргеймеру для счастья. Дизайнеры Strategic Studies Group сумели воплотить на компьютере классическую игровую механику (последовательные ходы, вероятностные результаты атак, гексагональная карта) феноменально логичным и удобным образом. В результате игра по полной программе использует все преимущества PC как игровой платформы и при этом лишена большинства недостатков, свойственных традиционным компьютерным воргеймам. Игровой дизайн, интерфейс, графика — все эти элементы выполнены на высочайшем уровне качества, а сильный и агрессивный AI успешно развенчивает миф о том, что компьютер не может быть достойным соперником живому игроку.

Highway to the Reich — тоже очень хорошая игра. Более того, это игра инновационная, демонстрирующая новое и весьма перспективное направление эволюции компьютерных воргеймов. Но неоспоримая заслуга дизайнеров SSG заключается в том, что они напомнили всем, что и традиционная — пошаговая и гексагональная — игра может быть красивой, легкой в освоении и очень интересной. И за это авторы *Korsun Pocket* получают нашу награду.

ЛУЧШАЯ АДВЕНЧУРА ГОДА

UPLINK: HACKER ELITE

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST** РАЗРАБОТЧИК: **INTROVERSION SOFTWARE**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Broken Sword: The Sleeping Dragon, Dark Fall, SpongeBob SquarePants: Employee of the Month**



ВОПРОС: А ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ *UPLINK: HACKER ELITE* ПРИНАДЛЕЖИТ К ЖАНРУ ADVENTURE? Возможно, кстати, что и нет. Создатель игры, студия Introversion Software, называет свое творение «симулятором хакера». А некоторые игровые журналы причислили *Uplink: Hacker Elite* к стратегиям... Неважно. Мы полюбили эту игру и дали ей титул *Лучшей Адвенчуры Года* за то, что, по нашему мнению, она идеально выполняет главную задачу любого квеста — погружает игрока в увлекательный сюжет, для продвижения по которому нужно решать интересные и логичные головоломки. В *Uplink: Hacker Elite* мы играем роль агента, работающего на подпольную хакерскую сеть, который выполняет все более и более сложные задания, связанные со взломом компьютерных систем с целью кражи, изменения или уничтожения секретных данных. Как ни странно, главным достоинством игры в наших глазах является нарочито примитивный дизайн: большинство операций осуществляется с компьютерной консоли — как будто бы мы действительно занимаемся хакерством. Очень интересная, стильная и оригинальная игра. *Наш выбор.*

ЛУЧШИЙ АДД-ОН ГОДА

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ILLUSIONS**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, WarCraft III: The Frozen Throne, Command & Conquer Generals: Zero Hour, Medieval Total War: Viking Invasion**

ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ШУТЕРОВ 2003-Й ГОД ПРОШЕЛ ПОД ЗНАКОМ *BATTLEFIELD 1942.* Достаточно напомнить, что Electronic Arts умудрилась в течение 12 месяцев выпустить целых два адд-она к игре, а все конкуренты дружно пишут в пресс-релизах, что их творения будут «как *Battlefield*, только лучше»... Впрочем, после выхода *Secret Weapons of World War II* стало совершенно ясно, сколь жалки и безнадежны все потуги конкурентов превзойти EA. Этот адд-он в буквальном смысле слова дал игре новую жизнь, добавив в нее новые боевые машины, новые тактические приемы, а главное — невиданную ранее стратегическую глубину.



Причем главной фишкой, радикально улучшившей и без того замечательный геймплей *Battlefield 1942*, стали не секретные танки и ракеты, а мобильные точки респавна — транспортные самолеты C-47... А еще мы очень рады тому, что дизайнеры Digital Illusions, выпустив этот великолепный адд-он, не стали почивать на лаврах, а в поте лица трудятся сейчас над шутером *Battlefield: Vietnam*, который, как нам сейчас представляется, имеет все шансы получить почетную награду *CGW* в следующем году.

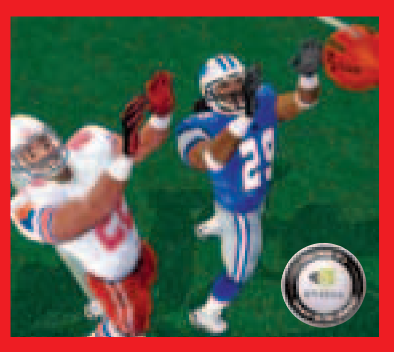
ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА

MADDEN NFL 2004

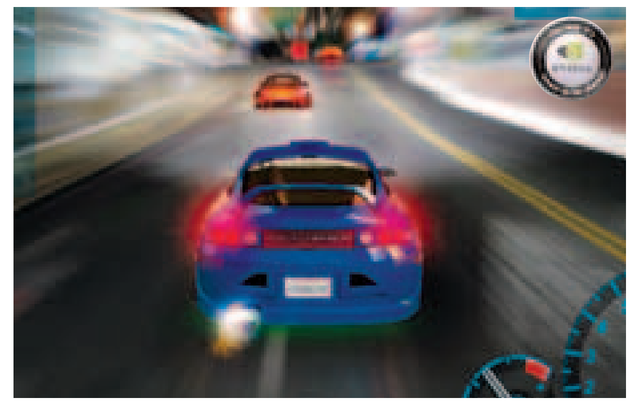
ИЗДАТЕЛЬ: **EA SPORTS** РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Tiger Woods Golf, NHL 2004, NBA Live 2004, Championship Manager**

УИЛЬЯМ О'НИЛ ДОЛГО ПЫТАЛСЯ УБЕДИТЬ ОСТАЛЬНЫХ СОТРУДНИКОВ *CGW* В ТОМ, ЧТО *MADDEN 2004* — вообще самая лучшая игра 2003 года, но единственное, чего ему удалось добиться - это признания ее лучшим спортивным симулятором. Предыдущие части Madden NFL производили двоякое



впечатление — чувствовалось, что в игре заложен огромный, но пока не раскрытый потенциал (например, пробежки с мячом были реализованы прекрасно, а пасы — отвратительно). Но все изменилось с выходом *Madden 2004*. Дизайнеры EA Sports наконец-то исправили все недочеты и создали игру, совершенную во всех отношениях. А кроме того, они ввели в нее функцию Playmaker Control, позволяющую контролировать игроков, не владеющих в данный момент мячом. Теперь, ведя мяч, вы имеете возможность направить в нужное место принимающего игрока, а во время долгих пробежек — ближайшего защитника... Наши аплодисменты и награда дизайнерам EA за постоянное совершенствование продукта, у которого и так нет конкурентов на современном рынке.



ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА ГОДА

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS**

ПРЕТЕНДЕНТ **F1 Formula Challenge**

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ *NEED FOR SPEED: UNDERGROUND* НЕ СПУТАЕШЬ НИ С ЧЕМ. И хотя, строго говоря, *NFSU* не является подлинным симулятором — в отличие, скажем, от серий *NASCAR* или *F1 Formula*, — но зато нигде больше вас не будет с такой силой вдавливать в кресло на каждом повороте. Аркадная физика, позволяющая без последствий врезаться в ограждения, и превосходная графика с сиянием неоновых огней и фантастическими спецэффектами создают просто сумасшедшее ощущение скорости, от которого руки невольно стискивают баранку привинченного к столу руля.

А еще в отличие от большинства других автосимуляторов *Need for Speed: Underground* включает несколько по-настоящему инновационных гоночных режимов. Соревнования на замкнутых трассах, стремительная езда по залитым огнями улицам ночных городов, Drag Racing — красота и разнообразие *NFSU* удовлетворят даже самых взыскательных виртуальных гонщиков.

ЛУЧШАЯ ГОЛОВОЛОМКА ГОДА

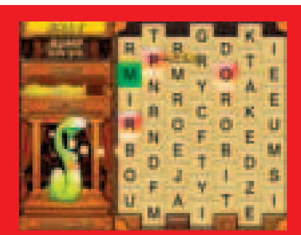
BOOKWORM

ИЗДАТЕЛЬ: **POPCAP GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **POPCAP GAMES**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Rocket Mania, Zuma**

ЭТОТ МАЛЕНЬКИЙ ЧЕРВЯК СТАЛ ДЛЯ РЕДАКЦИИ *CGW* НАСТОЯЩИМ ПРОКЛЯТИЕМ — на игру подсели абсолютно все сотрудники, дружно бросившие работать и начавшие лихорадочно пополнять свой словарный запас. Коварная четырехглазая козявка, давшая игре название, побуждала нас изучать все новые и новые слова, о существовании которых мы раньше даже не подозревали. Хотите верьте, хотите нет, но однажды узнав, что в английском языке существует слово «nog», вы бесповоротно вступите на путь дальнейшего самосовершенствования, сойти с которого при всем желании уже не сможете.

У игры обманчиво простенький дизайн — что-то среднее между *Scrabble* и *Bejeweled*, и благодаря этому ей удалось поставить на колени не только нас, но и всех наших друзей и родственников. В последнее время в редакции особенно популярны рассказы о журналистских женах, которые до этого никогда не играли в компьютерные игры, а теперь ложатся спать не раньше четырех часов утра. А Джефф Грин как-то раз не пришел на просмотр демо-версии новой игры, которую разработчики показывали в комнате, примыкающей к его кабинету, из которого доносились звуки *Bookworm*...



Давайте же вместе поаплодируем компании PopCap — лучшему в мире разработчику головоломок, разрушителю семей и главному саботажнику работы офисов. Все игрушки, созданные злыми гениями PopCap, безжалостно пожирают наше драгоценное время, не оставляя сил ни на трудовую деятельность, ни на сон, ни на личную жизнь. *Bejeweled, Rocket Mania, Zuma* — настоящие эталоны аддиктивности, превосходящие по силе возникающей зависимости даже онлайновые ролевые игры. Будучи самыми настоящими «виртуальными наркотиками», они поначалу выглядят невинно, и вы не успеваете опомниться, как уже безнадежно подсаживаетесь на эти «детские забавы»...

Гениальность дизайнеров PopCap заключается в том, что они берут простые, всем известные элементы и комбинируют их так, что получаются игры, по интересности и притягательности ничуть не уступающие гигантским коммерческим проектам, чьи бюджеты превышают затраты на создание *Bookworm* и *Bejeweled* в 50 и более раз. Браво, господа.



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО ГОДА

ATHLON 64 FX-51

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **AMD**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Creative Decoder DDTS-100, Microsoft Wireless Optical Desktop Elite, Intel i875 Chipset**

СКАЗАТЬ, ЧТО КОМПАНИИ AMD ПРИШЛОСЬ НЕЛЕГКО В ЕЕ ИЗВЕЧНОЙ БОРЬБЕ С INTEL за господство на рынке процессоров — значит не сказать ничего: в течение последних нескольких лет продукция Intel обгоняла процессоры от AMD и по производительности и по возможностям. В своем стремлении завоевать рынок AMD испробовала все средства — вплоть до злополучной попытки «развенчать миф о мегагерцах», ибо именно высокие частоты всегда были главным козырем Intel. Теперь, однако, стало ясно, что все, что требовалось от инженеров AMD — это не мудрствуя лукаво создать процессор, работающий быстрее самого мощного камня от Intel. И таким процессором стал 64-битный CPU, получивший название *Athlon 64 FX-51*.

Athlon FX-51 несет на себе интегрированный контроллер памяти и поддерживает DDR400, что существенно повышает эффективность использования оперативной памяти и увеличивает полосу ее пропускания. В играх *Athlon FX-51* превосходит по производительности флагманскую модель Intel — *Pentium 4-3.2GHz Extreme Edition*. Поэтому неудивительно, что именно новый процессор от AMD сейчас устанавливается в тестовых компьютерах большинства игровых сайтов и журналов.

И хотя на данный момент появление 64-битных игр (равно как и соответствующей операционной системы Longhorn от Microsoft) представляется делом далекого будущего, сам факт существования *Athlon FX-51* и его высочайшая производительность в 32-битных приложениях, несомненно, приближают всеобщий переход на 64-битную разрядность. Молодец, AMD!

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН КОРПУСА



10 лет мы мучались со здоровенными, тяжелыми и неуклюжими системными блоками, но теперь, похоже, нашим страданиям приходит конец — новый, значительно более компактный и удобный стандарт компьютерного корпуса, изобретенный *Shuttle*, стремительно набирает популярность по всему миру. И хотя с технологической точки зрения новый форм-фактор пока еще далек от совершенства — небольшой объем корпуса ограничивает выбор деталей для апгрейда, — легкость и удобство таких системных блоков делает их идеальным выбором для любителей LAN-посиделок. Кроме того, они классно выглядят!

ЛУЧШАЯ ТЕНДЕНЦИЯ

ЛЭПТОПЫ С ЗАМЕНЯЕМЫМИ ВИДЕОКАРТАМИ



Мы ждали этого много лет. Каждый из нас мечтал иметь мощный игровой лэптоп, но никому не хотелось отдавать $3.000 за машину, которая уже через год безнадежно устареет. В конце концов *ATI* и *Nvidia* разработали для переносных компьютеров графические чипы с заменяемыми модулями, но крупные компании — производители лэптопов — медлили с выпуском моделей, поддающихся апгрейду, опасаясь сложностей и проблем. В итоге «первой ласточкой» стала корпорация *Alienware*, а вслед за ней лэптопы с заменяемыми видеокартами выпустили и ее ближайшие конкуренты — *Voodoo* и *Dell*. Ура!



ОТСТОЙ ГОДА

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

ИЗДАТЕЛЬ: **LUCASARTS** РАЗРАБОТЧИК: **SONY ONLINE**

ПРЕТЕНДЕНТЫ **Enter the Matrix, Mistmare, Contract J.A.C.K., Lionheart**

ВООБЩЕ-ТО, МЫ — ЖУРНАЛИСТЫ *CGW* — НЕ ЯВЛЯЕМСЯ СТОРОННИКАМИ ДЕТОУБИЙСТВА. Напротив, мы искренне считаем себя добрыми и человечными. Но именно из-за своей любви к человечеству мы призываем безжалостно уничтожать электронные детища некоторых разработчиков в раннем младенчестве, а желательно — еще до их рождения. Нужно уносить этих несчастных, обиженных Богом бедолаг в пустыню, складывать их там в кучу и оставлять на съедение шакалам.

Какую же игру следует положить на самый верх этой «скорбной кучи», чтобы ее стопроцентно съели первой? Вопрос интересный, ибо достойных кандидатов — хоть отбавляй. В прошедшем году, например, вышла игра, в первый раз за всю историю *CGW* получившая ноль звезд в качестве рейтинга. Речь идет, конечно же, о *Mistmare* — игрушке настолько плохой, что ей даже удалось ненадолго развеселить нас. Всегда ведь приятно поиздеваться над убогими...

Contract J.A.C.K.? Тоже страшная гадость, спору нет, и только наша нежная любовь к серии NOLF спасает этот отвратительный add-on от почетного места в куче отборных игровых отходов. *Lionheart* — еще одна безусловно выдающаяся вещь, сравнимая (по удовольствию, доставляемому игровым процессом) разве что с полуметровой клизмой, утыканной шипами. Ну и, разумеется, бездарный экшен *Enter the Matrix*, безжалостно убивший все, что мы любили в творениях братьев Вачовски...

Однако в конечном итоге победителем в почетной номинации *«Отстой Года»* стала онлайновая RPG *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*. Невероятно медлительная, скучная и неуклюжая игра представляет собой бездарную смесь глупейших дизайнерских теорий и концепций, которую Sony Online пытается выдать за развлечение. В *Star Wars Galaxies* напрочь отсутствует все, за что мы любили когда-то *«Звездные Войны»* — интрига, сюжет, драматизм... Вместо этого геймерам предлагается заняться изготовлением обуви и лифчиков для других игроков и быть при этом на седьмом небе от счастья. Свято следуя главному принципу *EverQuest* — *Принципу Максимальной Скуки*, *SWG* заставляет игроков, которым нужно поправить здоровье, подолгу сидеть на одном месте и наблюдать, как другие игроки жмут на своих клавиатурах «танцевальные клавиши», наивно полагая при этом, что они танцуют. А ведь на самом деле эти бедолаги просто платят 15 баксов в месяц за право нажать кнопку F12. А политика, проводимая в *SWG* в отношении Джедаев, которая побила все мыслимые рекорды подлости и низости? Сделав процесс превращения в Джедая невероятно долгим и трудоемким, дизайнеры Sony Online в качестве награды лишили немногих счастливчиков, одолевших этот путь, права воскреснуть в случае гибели — достойная плата за месяцы упорного труда, ничего не скажешь...

Без сомнения, именно *Star Wars Galaxies: An Empire Divided* стала главным разочарованием прошедшего года – игра, имевшая все шансы стать суперхитом, оказалась безобразно скучной и бесцельной. Отстой Года.

ИГРЫ, ДОСТОЙНЫЕ ВНИМАНИЯ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЗЫ



ROLE-PLAYING GAME (RPG ГОДА)

Knights of the Old Republic

2003-й был не особо богат на хорошие ролевые игры — если не считать, конечно, шедевральной *Knights of the Old Republic*. Подробности см. в номинации *«Лучшая Игра Года»*.

ЛУЧШАЯ ИГРА ПО ЛИЦЕНЗИИ

Tron 2.0

За истекший год вышло много хороших игр по лицензиям, но главной сенсацией, безусловно, стал *Tron 2.0*. Игра получилась очень красивой, технологичной и атмосферной и сохранила все лучшее, что было в оригинальном фильме вплоть до световых мотоциклов и янтарных волн боли...

ХУДШАЯ ИГРА ПО ЛИЦЕНЗИИ

Enter the Matrix

Игра, последовательно и скрупулезно вобравшая в себя все плохое, что было в двух последних сериях *«Матрицы»*. Бездушная коммерческая поделка. Халтура.

ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

Knights of the Old Republic

Необходимо срочно забрать у Джорджа Лукаса сценарий третьего Эпизода *«Звездных Войн»* и отдать его на переделку в BioWare! Как показала игра *Knights of the Old Republic*, канадские доктора — не только превосходные дизайнеры, но и гениальные сценаристы. Такого запутанного и драматичного сюжета, таких живых диалогов не было еще ни в одной компьютерной игре!

ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

Grand Theft Auto: Vice City

Без преувеличения можно сказать, что музыка стала одним из главных «факторов погружения» игрока в мир *Vice City*. Лучшие хиты 80-х годов, несколько тематических радиостанций, возможность слушать свои любимые мелодии — разве это не прекрасно?

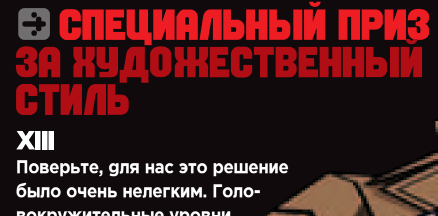
ЛУЧШАЯ ТЕНДЕНЦИЯ

Наплыв хороших игр по лицензиям

Еще несколько лет назад 99% игр, сделанных по популярным лицензиям, как правило, оказывались полнейшим провалом. Удивительно, но факт - в последнее время ситуация начала меняться в лучшую сторону. В прошедшем году вышла целая плеяда превосходных лицензионных игр - Star Wars: Knights of the Old Republic, Tron 2.0, Lord of the Rings: The Return of the King, The Simpsons: Hit & Run, The Hulk. Будем же надеяться на то, что эта положительная тенденция сохранится и в будущем и что некоторые разработчики (например Shiny) сделают правильные выводы из своих предыдущих ошибок.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ЗА ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

XIII



Поверьте, для нас это решение было очень нелегким. Головокружительные уровни *Prince of Persia*, сияющий неон *Tron 2.0*, невероятно живой мир *Beyond Good & Evil* — все эти игры были реальными претендентами на приз за лучший художественный стиль. Но в итоге победителем стал французский шутер *XIII*, достоверно воспроизводящий внешний вид и атмосферу оригинального комикса. Каждый кадр этой игры — настоящее произведение искусства.

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Halo

Когда-то мы верили, что Halo суждено совершить революцию в игровом мире. Мы так ждали этот шутер, так страдали, узнав, что сначала он выйдет на Xbox... Когда же игра все-таки вышла на PC, выяснилось, что она совсем не оправдывает возлагаемые на нее ожидания. Банальный порт, да к тому же неважного качества. *Разочарование Года.*

Символ свободы в Paragon City.



Статический разряд — страшная сила.



The Bugg учит злодеев уму-разуму.

ИЗДАТЕЛЬ: **NCsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Cryptic Studios** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **Март 2004**

City of Heroes

«Эй, что у тебя на жестком диске? Это игра?! Нет, это...»

Все мы на протяжении своей жизни не раз и не два задавали себе вопрос: «Что бы я делал, если б обладал сверхчеловеческими способностями?» Несомненно, страстный фанат комиксов и ведущий дизайнер Cryptic Studios Джек Эммерт (Jack Emmert) тоже не является исключением из данного правила. Недавно мы вновь заманили его и других разработчиков готовящейся к выходу онлайновой RPG *City of Heroes* в свой офис, заставили проинсталлировать игру на наши машины, создали героев и несколько часов безжалостно их гоняли, попутно узнав массу секретов и ранее неизвестных подробностей об этой интереснейшей MMORPG. Так что замрите и благоговейно внимайте — сейчас вы услышите о невероятных приключениях супергероев с экзотическими именами The Bugg и Headcase.


В Paragon City очень трудно найти свободное место для парковки, и из-за стоянок каждый раз разгораются смертельные битвы.

Героическое происхождение

Как известно, супергерои не появляются на пустом месте — у каждого из них, в том числе и у восьми персонажей, которых вы можете создать на любом из серверов *City of Heroes*, непременно должна быть своя предыстория. Прежде всего нужно определиться, каким именно образом ваш аватар получил свои сверхъестественные способности — благодаря научному эксперименту, мутации, техническому открытию или же собственным невероятным талантам. Затем вам предстоит выбрать для него конкретные суперспособности, или Powers, набор которых определит профессию героя. На выбор предлагаются: осторожный Scrapper, здоровенный и мускулистый Tank, умеющий подчинять врагов своей воле Mental Master, непревзойденный в атаке Blaster и сугубо оборонительный Defender. И хотя перечисленные выше названия классов являются предварительными, рабочими вариантами, они дают неплохое представление о специализации персонажей, а главное — позволяют разбить все 400 с лишним Powers на несколько базовых категорий, соответствующих конкретным профессиям.

Для нас самым сложным делом стал подбор внешнего вида героев — ведь вместе они должны были составить гармоничный дуэт. В конечном итоге The Bugg напялил технологически продвинутый нанокостюм со свойством Quill Attack, а психотическая девица Headcase превратилась в типичную фанатку панк-рока и рейва. Завершив процедуру настройки костюма, вы получаете особую «лицензию героя», служащую одновременно экраном его характеристик, в которой также указываются имя, предыстория и боевой клич персонажа. (Клич Headcase звучит так: «I'm soooo drunk!»)

Даже свежеиспеченный герой в состоянии в одиночку разобраться со среднестатистической бандой грабителей.

Теперь — пара слов о городе Paragon City, прототипом которого, несомненно, послужил Нью-Йорк. Игровой мир весьма обширен и разбит на 16 зон патрулирования (площадь самой маленькой из них составляет одну квадратную милю). Когда-то Paragon City процветал, и покой его жителей был надежно защищен отрядом элитных супергероев. Увы, той «старой гвардии» больше нет — большинство героев погибло при отражении нашествия инопланетной расы Rikti. Сейчас силы зла свободно хозяйничают на улицах, и ваша задача — навести наконец в Paragon City порядок.

К счастью, миссий, связанных с массовым забоем крыс, характерных для большинства современных MMORPG, в *City of Heroes* нет. Даже свежеиспеченный герой в состоянии в одиночку разобраться со среднестатистической бандой грабителей. Вы можете заниматься искоренением уличной преступности (генерируется случайным образом), можете получать задания от различных департаментов мэрии или же выполнять бесконечные побочные квесты. Со временем у вас даже появятся собственные Джимми Ольсен и Комиссионер Гордон — наброав достаточно высо-



кий уровень, вы получите возможность выбрать себе из сотен доступных NPC подопечного по вкусу.

Но, разумеется, главный акцент в игре сделан отнюдь не на общение с NPC, а на взаимодействие с другими живыми игроками. Дело в том, что в *City of Heroes* ветеран 20 уровня вполне может объединиться в команду с новичком 5 уровня, и для обоих такое сотрудничество будет весьма выгодным. Потому что когда партнеры находятся достаточно близко друг к другу, умения и способности младшего члена группы повышаются до уровня его «босса».

Ну а те, кому одного напарника покажется мало, получат возможность сформировать настоящую супергруппу, включающую от 15 до 30 членов (максимальное количество участников пока еще окончательно не определено). Таким образом, можно будет создать огромное общее «хранилище» всевозможных апгрейдов и скиллов и получить возможность устраивать по-настоящему эпические битвы. Впрочем, ни слова о том, можно ли будет заиметь собственный Hall of Justice или Fortress of Solitude, из разработчиков вытянуть не удалось.



Fifth Column — старые добрые нацисты. Куда без этих гадов?

Дай суперзлодеям шанс

Итак, имеется огромный город, по которому разгуливает народ в ярких, облегающих костюмах. Понятно, что всех этих товарищей нужно чем-то занять — т.е. дать им противников, которых будет весело и интересно убивать. К сожалению, режима PVP в *City of Heroes* не предусмотрено — по крайней мере пока, — потому, что Джек Эммерт решил сделать основной акцент на борьбе героев со злом. (Впрочем, особо расстраиваться не стоит, ибо в будущем разработчики планируют выпустить add-он под условным названием *City of Villains*, в котором можно будет убивать других игроков, принимать угрожающие позы и вообще всячески развлекаться.) В любом случае, на первых порах веселья хватит и в самом Paragon City, ибо на его улицах нас ждут самые разнообразные бандиты и монстры (см. врезку) — всего 144 модели и три градации по уровню опасности: Minion, Lieutenant и Boss. В общем, злодеев хватит на всех.

Кроме того, в игре будет множество причудливо переплетающихся сюжетных линий. Уже известно, что, следуя некоторым из них, нам предстоит спуститься глубоко в катакомбы под городом, а также посетить Луну и сразиться там с инопланетянами. А еще разработчики обещают выпустить полноценную книжку комиксов, повествующую о некоторых сюжетных эпизодах *City of Heroes*, монстрах и географии Paragon City.

Хочу предупредить всех, кто надеется на то, что графически *City of Heroes* будет выполнена в том же эпатажном стиле 60-х гг., что и стратегия *Freedom Force:* творение Cryptic Studios базируется на совершенно других комиксах, а именно на графических новеллах 80-х и 90-х годов. Будучи сам в прошлом владельцем магазина комиксов, Джек Эммерт выбрал в качестве основных эстетических ориентиров для своей игры серии Teen Titans и X-Men. Напоследок одна любопытная деталь: большинство локаций и объектов в *City of Heroes* названы в честь известных художников и сценаристов комиксов.

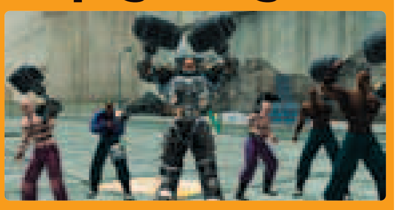
Игра находится в разработке уже несколько лет, и сейчас она стремительно движется к релизу, намеченному на март. Еще полгода назад, увидев раннюю бета-версию, мы поняли, что *City of Heroes* непременно станет хитом, и даже внесли игру в короткий список *«MMORPG, которые стоит ждать» (см. материал «Перегрузка в онлайне», CGW #09(16) 2003)*. И сейчас мы с огромным нетерпением ожидаем момента, когда сможем, наконец, раскроить черепа десятку-другому злодеев и начать устанавливать мир и справедливость на улицах Paragon City своими пудовыми кулаками. Аминь. **Даррен Глэдстоун**

РЕЗЮМЕ: ТРАХ-БАХ!!!



Спите спокойно, жители Paragon City, Headcase охраняет ваш мирный сон.

Парад негодяев



На улицах Paragon City вас ждут десятки запутанных сюжетов и сотни разнообразных противников. Представляем некоторых наиболее интересных злодеев:

Banished Pantheon: древние забытые боги, периодически навещающие город.

Circle of Thorns: тайное злодейское общество, члены которого живут под районом Oranbega.

Clockwork: безмозглые роботы-автоматоны.

CREY: корпорация зла (быть может, именно она стоит за всеми бедами города?).

The Family: типичный мафиозный клан.

Fifth column: недобитые нацисты Второй мировой, несостоявшиеся суперсолдаты и т.д.

Freakshow: банда панков-киборгов, которые в детстве слишком часто смотрели фильм The Road Warrior.

Hellions: адские байкеры.

Nemesis: гений стим-панка (паровые самолеты, футуристические паровозы и т.д.) прямиком из XVII века. Весьма опасная личность.

Rikti: инопланетяне, перебившие большую часть старой гвардии супергероев.

Skulls: бандиты, владеющие сверхспособностями.

Sky Raiders: летающие бандиты.

Trolls: бандиты-наркоманы, которые, обширявшись, зеленеют.

The Tsoo: таинственная азиатская банда.

Vahzilok: банда зомби-убийц и некромантов, практикующих магию Вуду.

ИЗДАТЕЛЬ: **Whiptail Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Media Mobsters** ЖАНР: **Гангстерская RTS** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

Gangland



Неотразимое обаяние мафии

Увы, редакцию *CGW* при всем желании нельзя принять даже за самый захудалый мафиозный клан. С такими «громилами», как Сутулый Джефф и Заморыш Уилл, нас в полчаса вышвырнули бы из любого порядочного городка. Поэтому мы вынуждены реализовывать свои низменные бандитские инстинкты исключительно виртуально — в частности, с помощью «гангстерских» игр, ярким представителем которых является *Gangland*.

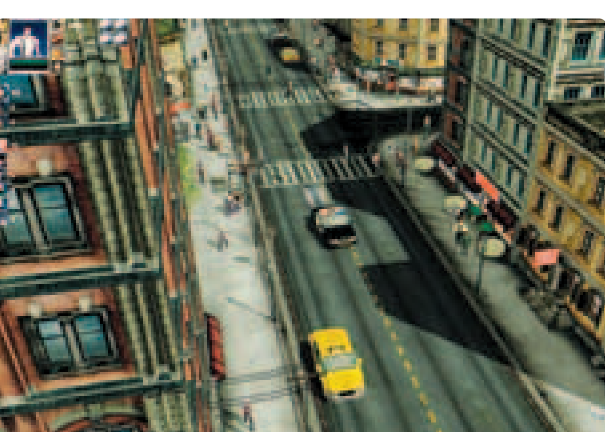
В истории игровой индустрии попытки создать «симулятор мафии» предпринимались уже не раз — достаточно вспомнить, например, изданную Eidos стратегическую серию Gangsters, обе части которой уже давным-давно покрылись пылью, лежа на полке для всевозможного отстоя. Что касается *Gangland*, то это детище студии Media Mobsters будет представлять собой причудливую смесь стратегии, RPG и брутального экшена, позаимствованного прямиком из первых частей *Grand Theft Auto* и *Mafia*. Кроме того, игра делается на вполне приличном трехмерном движке и, по словам авторов, отличается на редкость увлекательным сюжетом, о котором — ниже.

В поисках удачи...

Итак, вы — Марио, один из четырех братьев-иммигрантов, только что прибывших в Америку из Европы. Новым местом вашего жительства становится вымышленный город, больше всего напоминающий Чикаго 20-х годов, в котором вы и начинаете свое восхождение к вершинам криминального Олимпа. Каждый игровой уровень состоит из определенного количества городских кварталов, населенных реальными жителями, количество которых составляет примерно 800 на одну карту. Люди ходят туда-сюда, ездят на работу, делают покупки и прямо-таки жаждут, чтобы вы изъяли у них излишки наличности. По улицам ездят машины, мальчишки-газетчики выкрикивают новости, — город живет собственной суматошной жизнью, а генератор случайных событий обеспечивает вас бесперебойным притоком все новых и новых миссий и делает кампанию нелинейной.

> **Причудливая смесь стратегии, RPG и брутального экшена, позаимствованного из первых частей *Grand Theft Auto* и *Mafia*.**

Бороться за место в преступной иерархии города можно будет самыми разными способами. В игре имеется 10 небольших экшен-уровней (challenge maps), на каждом из которых вам предстоит выполнить несколько несложных заданий типа: взорвать конкретный ресторан, угнать конкретную машину, укокошить конкретную старушку и т.д. При этом в игре нет ни малейшего намека на какую-либо историческую достоверность: бандиты разъезжают по улицам на «Хаммерах» и «Доджах Виперах» и поливают прохожих огнем из автоматов Томпсона — не очень-то похоже на фильм *«Крестный отец»*, но кому, черт побери, нужна эта дурацкая достоверность?! PR-менеджер Media Mobsters Алекс Джозеф (Alex Josef) объяснил нам, что в игру были включены лишь те автомобили, которые способны выдерживать бешеные погони, жестокие столкновения и интенсивные перестрелки. И действительно — кто захочет ездить пусть на элегантной, но хлипкой машине, которая скопытится после пары очередей из «Узи» по капоту? И здесь мы подходим к самому классному (по крайней мере в наших глазах) элементу *Gangland* — стрельбе с колес. Данный процесс осуществляется следующим образом: вы управляете машиной с помощью клавиатуры, а мышью целитесь и стреляете. В принципе, отстреливать можно не только конкурентов и неплательщиков, но и любых прохожих на улице, но имейте в виду — убийство невинных людей влечет за собой последующие разборки с копами, от которых придется либо скрываться, либо откупаться.



Разъезжаем по городским улицам.

Другой важный элемент игры — сражения между бандами — представляет собой что-то среднее между походовой и риал-таймовой стратегией. С одной стороны, в *Gangland* нет паузы, а с другой, имеется возможность отдавать своим людям весьма детализированные приказы, вплоть до занятия конкретных позиций, передвижения бегом или ползком, смены оружия, снайперской стрельбы и т.д. — плюс постоянная координация синхронности действий всех подчиненных. Выполняя мини-миссии и достигая высоких результатов в различных сферах деятельности (например, установив рекорд по количеству убитых боевиков конкурентов), вы будете постепенно получать доступ к новым образцам оружия, машинам и потенциальным наемникам. Кроме того, по мере накопления очков престижа и роста числа уничтоженных противников (а также числа краж, взрывов... ну, вы понимаете), ваш персонаж будет повышать свои показатели в трех основных областях: лидерство, ведение бизнеса и сражения. Чем выше показатель Leadership, тем более лояльной и многочисленной может быть ваша армия, ну а скиллы Business Flair и Combat вряд ли нуждаются в каких-либо дополнительных пояснениях.



Познакомьтесь с будущими членами вашей семьи. Милашки, не правда ли?

Помимо десяти уже упомянутых challenge maps в *Gangland* имеются еще 16 стратегических карт (conquest maps), на которых вам предстоит главным образом заниматься планированием своего криминального бизнеса — ведь даже простейшее букмекерское дело не может идти само по себе, а требует постоянного вмешательства и четкого управления. Каждая стратегическая карта представляет собой отдельную мини-кампанию, в которой найдется место и стрельбе, и совершенно легальному предпринимательству. Кроме того, по мере роста преступного клана будет расти и семья главного героя — заводя жен и любовниц, он получает возможность рожать детей, которые впоследствии станут его преданными помощниками и смогут руководить различными отраслями семейного бизнеса.

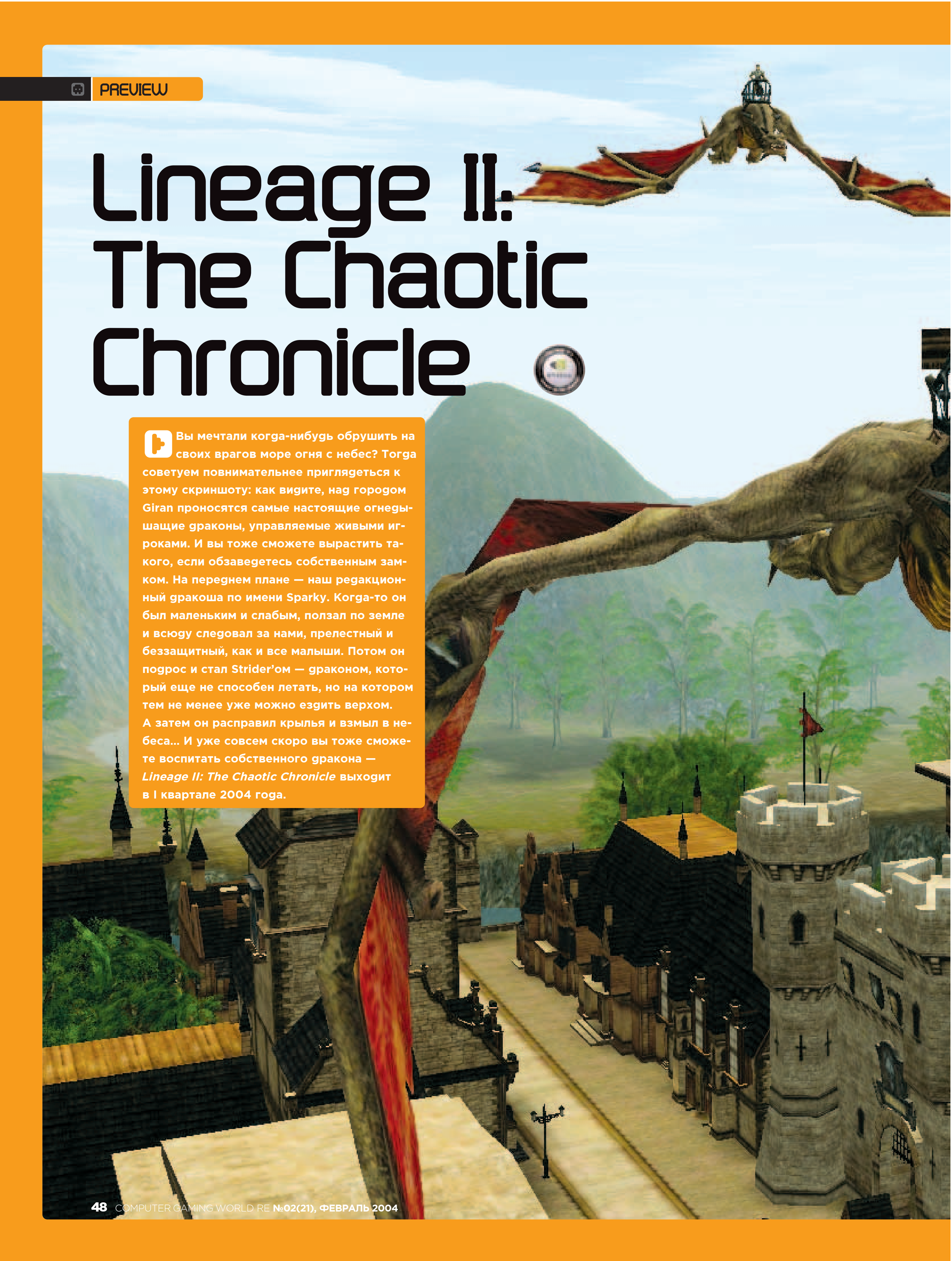
Напоследок — хорошая новость для любителей мультиплеера: в игре будут специальные многопользовательские карты обоих типов (т.е. challenge и conquest), на которых смогут выяснить отношения до восьми потенциальных Донов. Автоматы заговорят уже совсем скоро — выход *Gangland* намечен на начало 2004 года.

Даррен Глэдстоун

РЕЗЮМЕ: ПИЦЦА С 10 СОРТАМИ СЫРА

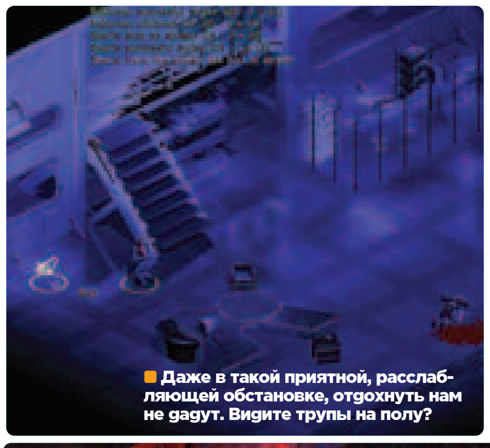

HOMEWORLD® 2
ФИРМА «1С»
relic
SIERRA

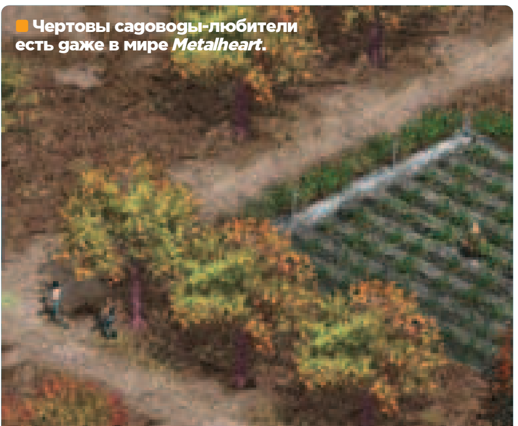
Lineage II: The Chaotic Chronicle



Вы мечтали когда-нибудь обрушить на своих врагов море огня с небес? Тогда советуем повнимательнее приглядеться к этому скриншоту: как видите, над городом Giran проносятся самые настоящие огнедышащие драконы, управляемые живыми игроками. И вы тоже сможете вырастить такого, если обзаведетесь собственным замком. На переднем плане — наш редакционный дракоша по имени Sparky. Когда-то он был маленьким и слабым, ползал по земле и всюду следовал за нами, прелестный и беззащитный, как и все малыши. Потом он подрос и стал Strider'ом — драконом, который еще не способен летать, но на котором тем не менее уже можно ездить верхом. А затем он расправил крылья и взмыл в небеса... И уже совсем скоро вы тоже сможете воспитать собственного дракона — *Lineage II: The Chaotic Chronicle* выходит в I квартале 2004 года.




Даже в такой приятной, расслабляющей обстановке, отдохнуть нам не дадут. Видите трупы на полу?


Чертовы садоводы-любители есть даже в мире *Metalheart*.

Как мы и обещали в предыдущем номере журнала, *CGW* со всей серьезностью берется за исследование того, что же такое этот *Metalheart: Replicants Rampage* и что мы увидим уже не далее как этой весной. Для тех, кто по каким-то причинам находился в танке, напомним, что разбираемый нами проект куется не где-нибудь, а в недрах «Акеллы». Но при этом не столько в России, как мы привыкли, а натурально в Германии, где и прописалась отдельная студия, занимающаяся игрой. Но это еще полдела. Хоть это и «Акелла», но никакого моря мы здесь не найдем. Перед нами классическая тактическая RPG в духе *Fallout!*

С *Metalheart: Replicants Rampage* приключилась весьма забавная история. Игра, естественно, находится в разработке не со вчерашнего дня, а уже побольше года — пусть и информация о проекте начала поступать только сейчас. Соответственно концепт появился еще черт знает когда. И выпусти «Акелла» игру, скажем, полгода назад, те же «фоллаутовцы» встретили бы ее с радостью, но фанфар *Metalheart: Replicants Rampage,* скорее всего, не дождался бы. Сейчас все по-другому. Black Isle Studios с нами больше нет. А когда отцы-идеологи доделают новые проекты в рамках своих новых девелоперских контор, неизвестно никому. Будущее же непосредственно самого *Fallout* под огромным вопросом. А потому в среде фэнов *Metalheart: Replicants Rampage* порой воспринимается как «вот оно наше родное, больше у нас ничего нет». No Mutants Allowed — крупнейший *Fallout*-ресурс в сети — практически превращает акелловский проект в эдакое импровизированное знамя. И уж кто-кто, а эти товарищи в подобных вещах разбираются.

Попробуем разобраться в том, что такое *M:RR,* и мы. Прежде всего, перед нами именно то, что принято называть термином old school. В проекте намешана сразу куча разнообразных классических влияний. Помимо очевидного *Fallout* здесь можно обнаружить и черты


Задание на наблюдательность. Найдите на скриншоте обоих главных героев.


Очки ночного видения в действии.


По сравнению с данным населенным пунктом даже отдаленные станицы государства Российского кажутся вполне приятным местом.

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Акелла** ЖАНР: **Tactics/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **весна 2004 года**

Metalheart: Replicants Rampage

Пламенный мотор

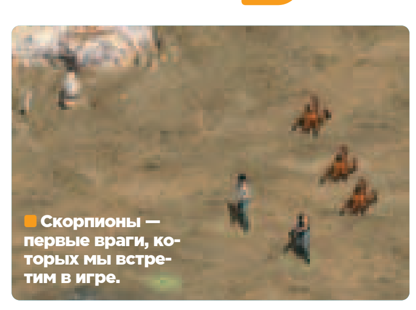
Jagged Alliance, Syndicate и, представьте себе, *Deus Ex*. Не говоря уже о чисто концептуальных инфлюенциях, среди которых разработчики признают настольный *Shadowrun*, фильмы *Mad Max* и некоторые sci-fi вещи. Подается нам игра в традиционной изометрии. Выглядит это несколько архаично, но команда создателей убеждена, что именно такая визуализация более всего подходит для реализации их замыслов. 3D здесь был бы лишним. Утверждение несколько спорное. Но разработчики придерживаются именно такой линии, им важно представить микс, в котором отражается их любовь к подходу, исповедовавшемуся в эпоху расцвета того же *Fallout* или второго *Jagged Alliance*. Грамотная стилизация, хорошая игра — вот что имеет значение. Но, само собой, совсем уж ретро-поползновениям предаваться нельзя - этого никто не поймет. Поэтому помимо любопытных геймплейных заворотов, встречающихся в игре, графическая часть тоже не настолько проста, как кажется поначалу. Как ни крути, а реализация добротного, а не кособокого 2D — занятие требующее некоторого напряжения сил.

Даже свежеиспеченный герой в состоянии в одиночку разобраться со среднестатистической бандой грабителей.

Скриншоты из *Metalheart: Replicants Rampage* — как вы уже, наверное, обратили внимание — не способны ввести в заблуждение относительно жанровой принадлежности игры. RPG с тактическими боями. Но тут есть небезынтересный изгиб, касающийся в первую очередь боевой системы. Во-первых, ролевая система здесь выглядит на первый взгляд несколько странновато. Но при этом несмотря ни на что в логике создателям *Metalheart: Replicants Rampage* не откажешь. Дело в том, что характеристики (вроде Strength, Dexterity, Agility) идут одним блоком со скиллами (вроде Health Level и Sniper), а не вынесены в отдельную категорию. Картина получается весьма своеобразная и появилась она поначалу просто сама собой. Если взглянуть на показатели нашего персонажа, то может показаться, что в стройную привычную систему закрался элемент творческого беспорядка. Разработчики тоже поначалу изучали творение рук своих и со временем пришли к выводу, что, несмотря на такую нетрадиционность, получилось все очень даже неплохо и, главное, удобно. По большому счету, основной массе игроков даже проще будет ориентироваться. А ориентироваться будет нужно, ведь упор в *Metalheart: Replicants Rampage* сделан на боевую часть — то есть пресловутого tactical combat будет действительно много.

Второй важнейший элемент ролевой системы — и один из интереснейших моментов в игре вообще — это использование имплантов. Помните *Deus Ex?* Пусть детище Уоренна Спектора практически не связано с изометрическими тактическими ролевыми играми, создатели *M:RR* не стесняются брать на вооружение некоторые наработки из главного киберпанк-проекта последних нескольких лет. Как результат мы имеем порядка шести сотен (!) различных гэджетов, которые можно вставлять в тела персонажей и которые весьма серьезно будут изменять общую картину. Импланты не только непосредственным образом влияют на изменения параметров наших героев. Некоторые из них имеют еще и дополнительные функции, причем функции зачастую достаточно нетривиальные для тактической RPG. Представьте, например, такую банальную вроде бы вещь, как очки ночного видения. А теперь подумайте, насколько необычно подобная штука может быть реализована в игре, не являющейся, скажем, 3D экшеном. В *Metalheart: Replicants Rampage* ночное виденье есть. И это очень неплохое подспорье в случаях, когда вам придется сражаться в темное время суток. Совершенно очевидные вещи, такие как ассистирующее устройство, позволяющее кардинально улучшить точность попадания метаемых в противника гранат, мы даже и в расчет не берем.

Как вы понимаете, импланты могут очень сильно отличаться друг от дружки. Некоторые даже заточены исключительно под «мирное» использование - вроде устройств для проведения хакерских взломов. Поэтому вполне логично, что они делятся на несколько классов. Всего таких классов можно выделить три штуки. Самые простейшие импланты вы можете нацепить на себя (или, вернее, «в себя») безболезненно и, что важно, самостоятельно. Буквально раз — и готово. Но есть вещи и посложнее, и провести операцию вживления вы просто так не сможете — нужна помощь специалиста. Совсем же навороченные импланты реально, простите, «приаттачить», только посетив медицинскую клинику. Сами понимаете, даже в нашем мире операции на мозге или, скажем, замены сердца в домашних условиях протекать не могут. Случаи бытовых кухонных ссор в данном случае мы, разумеется, не рассматриваем. С визитами в клинику, кстати, связан еще один момент. Сложные операции, естественно, не проходят безболезненно, так что следует ожидать резкого ухудшения показателей здоровья — а потому к таким вещам нужно подходить осторожно. Например, если персонаж развит слабо, от хирургического вмешательства стоит и воздержаться.


Скорпионы — первые враги, которых мы встретим в игре.

Отдельный разговор — соотношение продвижения по жестко заданной сюжетной линии игры и возможностей путешествовать внесюжетно. В целом *Metalheart: Replicants Rampage* предлагает гораздо меньшую свободу действий по сравнению с тем же *Fallout*. Будет и общая карта, и побродить есть где, но сюжетной линии отдан абсолютный приоритет — и ваше внимание будет акцентироваться именно на ней. Но коли в вас проснется желание поисследовать мир самостоятельно, отстраниться от выполнения основных заданий или же попросту заняться прокачкой, то препятствий вам чинить никто не собирается. Более того, в игре предусмотрены генератор квестов и внесюжетные локации, которых окажется не так уж и мало. С генератором, кстати, связан еще один важный момент. Хоть он и будет представлять что-то сверхоригинальное в плане заданий — было бы удивительно, если бы было наоборот, — но зато основная палитра RPG-заданий в нем представлена солидно. Так солидно, что количество возможных квестов достигает цифры 14.000!

Насколько успешными окажутся русско-германские вариации на тему *Fallout*, мы пока предсказать не решимся. В первую очередь, чтобы попросту не сглазить — на нынешней стадии проект смотрится достаточно выигрышно и не разочаровывает даже закаленных *Fallout*-бойцов (о чем, впрочем, уже было сказано). Что будет дальше, мы узнаем уже совсем скоро. *Metalheart: Replicants Rampage* потихоньку вступает в стадию отлова багов и общей шлифовки, так что особых задержек по сравнению с заявленной датой выхода, вероятно, не будет. А значит, в одном из весенних номеров *CGW* вы наверняка прочитаете развернутый обзор игры, где проекту будет устроен окончательный перемыв костей и вынесен не подлежащий обжалованию приговор. **Владимир Макаров**

Морской охотник

«Морской охотник» можно по праву назвать одним из самых необычных проектов в истории российской игровой индустрии. Мощнейший военно-морской симулятор, взявший на себя смелость воссоздать все тонкости ведения боевых операций с использованием торпедных катеров. Проработка игрового процесса — беспрецедентна. Плюс невероятный реализм, при этом не заставляющий игрока рвать и метать, пытаясь адаптироваться к игре. Хотите симулятор — пожалуйста. Не хотите заморачиваться — отключите в опциях соответствующие настройки и получите искомую аркадность. И еще один интересный факт. Все, что касается авиации — а она в игре, разумеется, появляется — находится в ведении 1С: Maddox Games. Сами понимаете, с какой стороны ни подступись — все на высшем уровне.

Ждите подробностей в следующем номере *CGW*.

Игрок может выбрать себе роль любого члена экипажа. В том числе и пулеметчика. Между прочим, не самая простая специализация — особенно если играть с максимальными настройками реализма. Судно все время болтает из стороны в сторону, волны плещутся о борт — в такой обстановке прицел начинает скакать и произвести точное попадание — целая наука.



Все модели кораблей в *«Морском охотнике»* исторически достоверны. Никакой «фантастики» или «альтернативной истории» — только реализм и серьезная исследовательская работа. То есть при моделировании техники используются чертежи, постоянно привлекается исторический консультант, собирается вся доступная информация.



Сражения на городских улицах в новой игре станут еще более ожесточенными.

Благодаря использованию нового движка продолжение «Блицкрига» может похвастаться удивительно реалистичной для RTS графикой.

Появление водных юнитов — одно из важнейших нововведений проекта «Блицкриг 2».

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **Nival Interactive** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **первая половина 2005**

Блицкриг 2

Бой продолжается

Не отгремели еще ожесточенные битвы на полях сражений *«Блицкрига»,* а Nival Interactive уже готовит нам продолжение этой замечательной игры. Вообще-то, если честно, никто и не сомневался в том, что рано или поздно такой сиквел должен будет появиться. Как ни крути, а *«Блицкриг»* стал одной из лучших военно-исторических RTS, вышедших в 2003 году.

Так что неожиданным анонс *«Блицкрига 2»* не стал. Однако без маленьких сенсаций все равно не обошлось! Взять хотя бы тот факт, что новая игра будет полностью трехмерной. Конечно, самим этим заявлением теперь уже никого не удивишь, ведь за последние 6-7 лет 3D стратегии перестали быть редкостью. Тем не менее, проектов, где эта самая трехмерность была бы использована с умом и по делу, не так уж и много. В конце концов, тому же оригинальному *«Блицкригу»* спрайтовая графика доброй половины всех объектов в игре отнюдь не мешает выглядеть вполне современно. С другой стороны, использование трехмерной графики в стратегии позволяет реализовывать массу новых возможностей — как в области игровой механики, так и технических фишек.



Благодаря свободно масштабируемой камере мы сможем и обозревать поле боя с высоты птичьего полета, и приблизить и внимательно изучить интересующий нас объект.

Уже сейчас, на достаточно раннем этапе разработки мы можем отметить и реалистичное освещение, и очень неплохие спецэффекты взрывов, и красивую воду, и качественные текстуры, и многое, многое другое. А то ли еще будет!..

Например, уже в первом *«Блицкриге»* можно было планировать свою тактику в зависимости от структуры ландшафта. Спрятать свои танки в овраге, разместить артиллерийскую батарею на возвышенности, устроить засаду в лесу на склоне придорожного холма, дожидаясь пока ничего не подозревающий противник пройдет мимо, а затем ударить в тыл... Все это можно было делать уже и в оригинальной игре. Однако же теперь подобных возможностей станет гораздо больше, например, можно будет заманить противника в какой-нибудь непроходимый бурелом или заблокировать среди руин городских домов, — простор для фантазии открывается весьма обширный!

А еще в *«Блицкриге 2»* появятся корабли. Если раньше водная гладь рек, озер, морей и океанов оставалась для наших войск лишь досадным препятствием на пути к победе, то теперь все станет иначе. Даешь настоящие морские бои! Интереснее станет управлять и самолетами. Если в первой части игры ответственность за действия вызываемой игроком авиации целиком и полностью возлагалась на AI, то отныне все летательные аппараты приобретают статус таких же юнитов, как танки или пехота.

Еще одна важная особенность, обязанная своим появлением переезду *«Блицкрига 2»* на новый движок, использующий некоторые наработки из *Silent Storm,* — это всеобщая разрушаемость объектов окружающей среды. Крушить и ломать можно будет все подряд, причем происходить это будет самым естественным образом.

И что, конечно, немаловажно — игра будет очень красива. Сомневаться в том, что программисты, дизайнеры и художники Nival Interactive приложат для этого все усилия, не приходится. Уже сейчас, на достаточно раннем этапе разработки мы можем отметить и реалистичное освещение, и очень неплохие спецэффекты взрывов, и красивую воду, и качественные текстуры, и многое, многое другое. А то ли еще будет!..

Что же думают о *«Блицкриге 2»* сами его создатели? С этим вопросом мы обратились к Ларисе Баклановой, PR-менеджеру компании Nival Interactive.

CGW: Проект «Блицкриг 2» был анонсирован совсем недавно, но сразу же привлек к себе внимание игровой общественности. И неудивительно — ведь первая часть игры стала одной из лучших RTS 2003 года. Интересно было бы узнать: вы решили заниматься разработкой сиквела еще в процессе работы над БК1 или уже после выхода оригинальной игры? Какими причинами вы руководствовались и какие цели ставили перед собой, создавая продолжение «Блицкрига»?

ЛБ: Действительно, идея создания сиквела появилась у нас еще до выхода оригинального *«Блицкрига».* Дело в том, что уже в процессе разработки первой игры у нас было очень много интересных задумок, воплотить которые в жизнь мы не могли по определенным причинам. Некоторые из них были слишком масштабными и нарушили бы баланс геймплея, другие требовали слишком большого объема работы. Поэтому все хорошие идеи мы собрали в кучку и временно «отложили». Но уже на этапе бета-тестирования мы получили от игроков множество пожеланий по поводу создания продолжения, а после релиза — еще больше хороших отзывов, как от игроков, так и от прессы, с надеждами на продолжение игры. Так мы приняли решение о создании сиквела.

Основная цель, которую мы поставили перед собой в работе над *«Блицкригом 2»,* — сохранить все лучшие особенности оригинального «Блицкрига» и еще больше углубить стратегическую составляющую, предоставляя игроку максимум свободы на стратегическом и тактическом уровне. Все нововведения — новые типы юнитов, элементы геймплея, улучшенная графика — направлены в первую очередь на выполнение этой задачи. Ну, а об-

щая цель у нас одна для всех наших проектов — сделать качественную и интересную игру.

CGW: Какие изменения претерпит геймплей *«Блицкрига»*? Использование полностью трехмерного движка наверняка позволит реализовать интересные новые возможности! Если не секрет, расскажите, пожалуйста, что-нибудь об этом. Известно, что, как и в операции *Silent Storm*, в *«Блицкриге 2»* мы сможем крушить буквально все и вся. Как это отразится на игровом процессе?

ЛБ: Как уже было сказано, изменения в геймплее направлены на углубление стратегической составляющей. Игрок теперь может вызывать подкрепление, при этом время вызова и состав подкрепления определяются его предыдущими действиями. Таким образом, вводится элемент управления ресурсами, который дает игроку новые стратегические возможности. Кроме того, в миссиях помимо первостепенных задач присутствуют и второстепенные, прохождение которых даст дополнительные бонусы — например, захват вражеского аэропорта лишит противника преимущества в воздухе не только в этой, но и в последующих миссиях кампании. Разумеется, сохранился и такой элемент, как модернизация юнитов при их использовании, — ведь может случиться так, что для выполнения конкретной миссии вам понадобятся хорошие танковые войска, и целесообразнее будет сначала пройти другую миссию, выполнение которой улучшит боеспособность ваших боевых машин. Таким образом, планирование стратегии стало еще более глубоким.

Тактический элемент также был расширен с введением новых типов юнитов и модификацией юнитов, присутствовавших еще в оригинале — многие из них получили дополнительные возможности, например, пехота теперь может окапываться самостоятельно.

Полностью трехмерный движок улучшает не только визуальную составляющую, но и сам процесс игры. Игровое пространство в *«Блицкриге»* не абсолютно разрушаемо, как в *«Операции Silent Storm»* (так как действия в *«Блицкриге»* более масштабны, детальная разрушаемость не несет такой важной стратегической нагрузки, как в *«Операции Silent Storm»*), но более интерактивно, чем в оригинальной игре. Таким образом, графическая составляющая сбалансирована относительно геймплея так, чтобы максимально реализовать тактические замыслы игрока.

CGW: Ждут ли нас какие-нибудь сюрпризы при прохождении игры, появятся ли новые типы заданий и юнитов, например корабли? Будут ли задействованы в *«Блицкриге 2»* реальные сражения Второй мировой, не попавшие в первую часть игры, и за какие стороны можно будет поиграть? Кстати, было бы очень любопытно узнать, не было ли у вас желания добавить в сюжет альтернативные варианты (как в *Silent Storm*) либо же предпочтение все-таки отдается суровым историческим реалиям? Появятся ли на картах в игре нейтральные юниты (например, мирные жители в городах)?

ЛБ: В *«Блицкриге 2»* представлены четыре различные кампании — за Великобританию, Германию, СССР и США. С введением операций в тихоокеанском регионе *«Блицкриг 2»* отражает все театры военных действий Второй мировой.

Каждая кампания обладает своей отличительной особенностью — например, в британской кампании акцент сделан на прибрежных операциях, в американской — на авиации и так далее. Это, с одной стороны, отражает реальную историческую специфику каждого театра военных действий, а с другой — предоставляет игроку возможность получения уникального опыта в рамках каждой кампании и больше стратегических возможностей в целом.

Разумеется, в *«Блицкриг 2»* будут введены новые юниты: новые типы пехоты и артиллерии, катера и корабли, новые самолеты. Благодаря охвату всех театров боевых действий появятся американские и японские подразделения. Нейтральных юнитов не будет. Однако вводится специальный тип юнитов: «герои» — исторические лидеры и элитные подразделения, обладающие специальными возможностями.

Как и в оригинальном *«Блицкриге»*, большинство миссий отражают реальные исторические битвы. В качестве примера можно назвать битвы в Средиземноморье — за Анцио, Сицилию, Монте-Кассино — в британской кампании; в советской — битва за Кенигсберг (Калининград) и действия в Маньчжурии; в американской предстоит бороться за Филиппины и проводить операции в Японии; а на стороне Германии — как пример исторического сражения — битва за Арденны.

Конечно, мы рассматривали вариант введения альтернативных элементов, но в конечном итоге решили все-таки не нарушать традиции, заложенные оригинальным *«Блицкригом»*. Эта игра дает геймерам возможность ощутить настоящую атмосферу войны, ту, в которой, может быть, воевали их отцы и деды, и это — одно из отличий «Блицкрига» от других игр на тему Второй мировой с альтернативными элементами, которых сейчас довольно много. Поэтому мы решили придерживаться исторических реалий, хотя это во многом сложнее — как и в работе над оригинальным *«Блицкригом»*, мы привлекали научного консультанта для того, чтобы даже все мелочи (например, скорость поворота башни определенной модели танка) были точными. Процесс игры тоже был продуман так, чтобы не выходить за рамки истории — например, после выхода оригинального *«Блицкрига»* нам предлагали ввести строительство своих юнитов. Но в жизни у командиров времен Второй мировой не было такой возможности, поэтому мы ограничились вызовом подкреплений — так реализовано управление ресурсами, но сохранена историческая достоверность. Введение героев также, с одной стороны, дает игроку новые тактические возможности, с другой — остается логичным, ведь все способности этих специальных типов юнитов основаны на реальных событиях. Таким образом, в «Блицкриге» соблюден баланс между стратегическими элементами и исторической достоверностью, и поэтому игрок ни в коей мере не ограничен в тактических решениях.

CGW: Будет ли реализована возможность «ручного» управления действиями авиации, например, возможность указать бомбардировщикам конкретные цели для нанесения ударов?

ЛБ: Да, так как значение авиации было усилено по сравнению с оригинальной игрой, управление самолетами претерпит значительные изменения. Бомбардировщикам можно будет указать конкретную цель, а десантным самолетам — точку высадки. Истребителями и штурмовиками можно будет управлять так же, как танками: указывать точки перемещения и конкретные цели для атаки.

CGW: Какие новые возможности в продолжении *«Блицкрига»* кажутся вам наиболее интересными? Будет ли изменен AI противника?

ЛБ: Главное нововведение — это, несомненно,



Ландшафты в *«Блицкриге 2»* станут более разнообразными, например, появятся нормальные горы.



Морское побережье радует глаз реалистичностью набегающих на песок волн.



Гибель танка сопровождается мощным взрывом, демонстрирующим новую систему разрушений, используемую в *«Блицкриге 2»*.



Спецэффекты взрывов и горения в *«Блицкриге 2»* заметно превосходят свои аналоги из первой части игры.

новый стратегический уровень, который обеспечивается в том числе и благодаря наличию второстепенных задач в миссиях. Например, во время выполнения миссии вы видите железнодорожную станцию и знаете, что ее захват даст вам возможность вызова подкрепления по железной дороге. Так как эта задача не влияет на общее прохождение миссии, вы можете отказаться от нее. Но подкрепление существенно поможет вам в достижении основной цели, поэтому, оценив свои силы, возможности и предоставляемые в случае успеха преимущества, вы решаете захватить станцию. Во время захвата вы, скажем, потеряли несколько танков, но, вызывая подкрепление, вы выбираете самолеты, так как они дадут вам больше возможностей при выполнении этого конкретного задания. Это демонстрация того, что правильный расчет сил и координация всех видов вверенных вам войск очень важны для успешного выполнения задания. А за успех вы можете получить новое звание (и как следствие — большее количество управляемых юнитов), возможность вызова специального юнита в следующей миссии или улучшение одного из ваших подразделений. Таким образом, новый стратегический уровень углубляет и тактическую составляющую. Противник тоже может вызывать подкрепление, причем он будет выбирать те виды юнитов, которые оптимальны для противодействия вашим, поэтому борьба предстоит нешуточная, но и средства для достижения победы весьма разнообразны.

CGW: Расскажите, пожалуйста, о том, что представляет собой новый движок игры — каковы будут размеры карт, детализация объектов, моделей техники, какие будут использоваться спецэффекты, новые возможности DirectX? Кстати, солдаты будут тоже трехмерными или все же спрайтовыми?

ЛБ: Новый движок разработан специально для *«Блицкрига 2»*. Игра будет полностью трехмерной, то есть не только юниты (включая пехоту), но и интерактивное пространство, и эффекты будут выполнены в 3D. Новый движок позволил нам ввести в игру больше анимации, поэтому теперь практически каждый солдат будет обладать своим типом поведения, а эффекты будут значительно улучшены — пыль из-под колес, морской прибой, взрывы — все будет максимально приближено к реальности. Кроме того, благодаря новому движку повышена разрушаемость игрового пространства, что тоже, с одной стороны, добавит зрелищных эффектов, а с другой — обогатит геймплей. Движок добавляет возможностей и искусственному интеллекту, что позволяет проводить еще более интересные сражения.

Размеры карт будут в среднем 12x12 патчей при максимуме 20x20 (в оригинальной игре размер карт был в среднем 8x8 патчей). Новые возможности DirectX практически не задействованы, так как при незначительном улучшении качества «картинки» скорость падает почти вдвое, — поэтому специальные возможности DirectX используются только там, где это целесообразно и не влияет на производительность — в частности при создании теней и воды.

Благодаря всему этому новый движок максимально отвечает нуждам RTS вообще и *«Блицкрига 2»* в частности. При этом он был продуман так, чтобы системные требования были относительно невелики — например, если бы разрушаемость интерактивного пространства была бы доведена до абсолюта, это не внесло бы изменений в процесс игры, но системные требования были бы значительно выше.

CGW: Претерпит ли изменения сетевая игра в *«Блицкриге 2»*? Появятся ли какие-нибудь новые режимы? Быть может, предусмотрен специальный выделенный сервер, как в *«Проклятых Землях»* или *«Демиургах 2»*?

ЛБ: Да, сетевая игра будет поддерживаться выделенным мастер-сервером для более удобной работы в мультиплеерном режиме. Кроме того, в *«Блицкриг 2»* можно будет играть и по локальной сети (LAN). Процесс игры в мультиплеерном режиме также был изменен — игрокам дана возможность вызова подкреплений, а целью определен захват различных объектов, которые дают бонусы при вызове подкреплений.

CGW: Игра будет по-прежнему поддерживать возможность создания тотальных модификаций с помощью открытого формата данных и наличия удобного инструментария? Мне кажется, что открытость для редактирования первой части игры была ее большим плюсом.

ЛБ: Мы тоже считаем, что возможность модификации игры — большой плюс. Это дополнительный уровень свободы игрока, который предоставляет ему возможность сделать игру такой, как ему нравится. К тому же, часто даже тем игрокам, которые не работали с редактором карт и ресурсов, тоже становятся доступны новые возможности: например, пользователи оригинального «Блицкрига» разработали очень много интересных карт и несколько весьма серьезных модификаций, из которых, пожалуй, самая известная — *«Смертельная схватка»*, разработанная в Германии и изданная в России фирмой «1С» как отдельное дополнение (add-on) к *«Блицкригу»*. Так что *«Блицкриг 2»*, несомненно, тоже будет снабжен редактором карт и ресурсов.

CGW: Как Вы считаете, что выгодно отличает *«Блицкриг 2»* от других игр на тему Второй мировой? Ведь не секрет, что сейчас таких проектов довольно много в самых разных жанрах, в том числе — и в RTS.

ЛБ: Действительно, сейчас появляется очень много игровых проектов на тему Второй мировой. Тема эта весьма обширна, поэтому скорее всего еще не скоро себя исчерпает. Но *«Блицкриг 2»* просто не сможет затеряться среди других военных игр. Во-первых, эта игра предоставляет наиболее широкие стратегические возможности игроку при помощи всех описанных выше методов; при этом (и это — во-вторых) она остается в рамках исторической достоверности, что также выделяет ее среди других произведений данного жанра. Ну и новый уровень графики, несомненно, также будет являться отличительной особенностью *«Блицкрига 2»*. Ведь многие, по крайней мере российские, проекты на тему Второй мировой строятся на базе движка оригинального *«Блицкрига»*.

CGW: На какой стадии разработки сейчас находится этот многообещающий проект и когда нам ожидать выхода игры? И еще было бы интересно узнать, планируется ли проводить тестирование с участием сторонних бета-тестеров?

ЛБ: Сейчас игра приближается к альфа-версии. Планируемая дата выхода — первый квартал 2005 года, точная дата выхода будет объявлена позже. Разумеется, когда придет время, мы будем привлекать сторонних бета-тестеров, а пока мы постоянно устраиваем внутренние плей-тесты, чтобы детально «отточить» интерфейс и баланс игры. **Глеб Соколов**

РЕЗЮМЕ: ПО ПОЛЮ ТАНКИ...


CRYSTAL CLEARNESS

Дальнобойщики 3



Разработка *«Дальнобойщиков 3»* началась в начале 2001 года — сразу же после того, как была выпущена вторая часть игры.

Ключевым отличием *«Дальнобойщиков 3»* от предыдущих частей серии стало усиление квестовой и экономической составляющих: игрок теперь — не просто управляющий тяжелым грузовиком водитель, он — полноценный участник всего, что происходит вокруг. В барах дальнобойщика ждут новости, знакомства и стычки с недругами; заслуживший авторитет персонаж получит скидку на топливо; вы сможете открывать собственные офисы, управлять средствами своей компании, принимать решения о целесообразности тех или иных перевозок, разрешать конфликты и заключать сделки — в общем, вы сможете жить, строя отношения с внутриигровым миром по своему усмотрению.

Технологической основой игры стал абсолютно новый движок, созданный компанией SoftLab-Nsk. Огромные детализированные территории, масса реалистичных визуальных спецэффектов, смена времени суток и погоды — в совокупности всё это создаёт действительно дышащий, динамичный мир, жить в котором очень интересно. Кроме того, великолепная графика будет дополняться не менее качественным звуковым рядом и музыкальным оформлением: в игре планируется воссоздать работу настоящего «живого» радио — несколько станций, каждая из которых вещает в своем стиле и формате.

На данный момент разработка *«Дальнобойщиков 3»* идёт полным ходом: готово или почти готово большинство технологических решений, идет к завершению процесс моделирования большинства крупных городов, уже создана часть машин и персонажей, продолжаются работы над физической моделью, AI, сюжетом игры, активно ведутся переговоры по поводу лицензирования представленных в игре объектов. Выпуск игры в продажу запланирован на 2004 год.

ИЗДАТЕЛЬ: **Encore Software** РАЗРАБОТЧИК: **Wings Simulations** ЖАНР: **Shooter**
ДАТА ВЫХОДА: **Февраль 2004**

Soldner

Шикарная графика с непереводимым названием



В игре имеется порядка 70 воздушных и наземных боевых машин.

Не торопитесь вносить в свой словарь новое существительное. По-немецки слово Soldner означает «наемник», но мы вольно перевели его как «многообещающий представитель жанра FPS». И похоже, что это прибавление в стремительно растущей семье клонов *Battlefield 1942* действительно имеет все шансы выделиться на фоне остальных конкурентов — благодаря гигантским разрушаемым уровням, огромному количеству современных средств уничтожения, а также шикарной графике и открытой архитектуре движка.

Разберем перечисленные выше достоинства *Soldner* более подробно. Первое, что бросается в глаза, — это, конечно же, невероятно просторные карты, размер которых составляет в среднем 4х6 миль, и на которых можно разрушить абсолютно ВСЕ. Например, обстреляв густой лес из FAMAS, вы увидите, как падают толстенные деревья. Более того, как заверил нас главный менеджер проекта Кевин Хекман (Kevin Hoekman): «Дни кемперов, прячущихся в неприступных зданиях, сочтены». Раздраженно бормоча что-то себе под нос о засилье в *Battlefield 1942* кемперов со снайперскими винтовками, Кевин Хекман решительно направляет танк Т-85 прямо на ближайший дом – и, проломив стену, выезжает с противоположной его стороны.

Бойцы в *Soldner* экипированы новейшими образцами оружия и техники — всего в игре имеется примерно 60 различных стволов и около 70 боевых машин. И теперь тот, кто всю жизнь мечтал пальнуть из «Стингера» по вертолету Ми-17, несущему под брюхом танк Т-90, наконец-то получит такую возможность. Имеется шесть классов персонажей: Soldier, Scout, Medic, Sniper, Heavy-Weapons Expert/Engineer и Commander. Последний, помимо непосредственного участия в сражении, имеет также доступ к спутниковой карте поля боя и может отдавать в стратегическом режиме команды своим подчиненным.



«Там позади меня ничего интересного не происходит?»

Онлайновые битвы обещают быть весьма горячими — максимальное количество игроков на обычных серверах составляет 32 человека, а Linux-серверы способны поддерживать аж до 128 участников одновременно!

Имеется в *Soldner* и одиночная кампания с оригинальной сюжетной завязкой: к 2010 году сверхдержавы полностью истощили свои ресурсы в гонке вооружений и распались — и в результате небольшие организации по вербовке наемников были вынуждены объединиться, чтобы поддерживать в мире хоть какое-то подобие порядка. Кампания состоит из генерируемых случайным образом миссий, цели которых выбираются из 250 различных вариантов – таким образом, каждое ее прохождение обещает быть уникальным.

Если сказанное выше не произвело на вас особого впечатления, не расстраивайтесь — сами разработчики считают главным козырем *Soldner* широчайшие возможности по созданию разнообразных пользовательских модификаций. По словам Кевина Хекмана, в комплекте с игрой будет поставляться полноценный редакторский инструментарий, а значит в самом ближайшем будущем можно ожидать появления новых карт, скинов солдат, боевых машин и стволов. Начало боевых действий намечено на февраль. **Даррен Глэдстоун**

РЕЗЮМЕ: БУРЯ ГРЯДЕТ!

PIPELINE

Даты выхода игр и печальные известия об их переносе

Игра	Издатель	Дата выхода
Advent Rising	Majesco Games	I кв. '04
Alias	Acclaim	январь 2004
Atlantis Evolution	The Adventure Company	январь 2004
The Bard's Tale	InXile Entertainment	2004
Battlefield Vietnam	Electronic Arts	март 2004
Black & White 2	Electronic Arts	июнь 2004
Bulletproof Monk	Empire Interactive	I кв. '04
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	февраль 2004
City of Heroes	NCsoft	март 2004
Codename: Panzers	CDV Software	I кв. '04
Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre	NovaLogic	февраль 2004
Doom 3	Activision	апрель 2004
Dragon Empires	Codemasters	II кв. '04
Driver 3	Atari	июнь 2004
DroneZ	Zetha gameZ	февраль 2004
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Egyptian Prophecy	The Adventure Company	январь 2004
EverQuest II	SOE	март 2004
Evil Genius	Vivendi Universal	III кв. '04
Fading Suns: Noble Armada	Matrix Games	январь 2004
Fallout 3	Interplay	2004
Far Cry	Ubisoft	февраль 2004
Forever Worlds	The Adventure Company	январь 2004
Freedom Force vs. the Third Reich	TBA	2004
Full Spectrum Warrior	THQ	2004
Gangland	Whiptail Interactive	февраль 2004
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	II кв. '04
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	Vivendi Universal	апрель 2004
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles expansion	Ubisoft	I кв. '04
Jack the Ripper	The Adventure Company	январь 2004
kill.switch	Hip Interactive	февраль 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Sierra	III кв. '04
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	февраль 2004
LOTR: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts	июнь 2004
LOTR Online Trading Card Game	Decipher	2004



Новая позиция **Исправление**

РАЗРАБОТЧИК: **PM Studios** ДАТА ВЫХОДА: **Июнь 2004**

Etrom



Обещания: Итальянская Action-RPG, сочетающая фэнтези, научную фантастику и туманные ссылки на библейские сюжеты. Разработчик — компания PM Studios — ранее занималась исключительно приставочными продуктами, *Etrom* — ее первый опыт на PC-рынке. В игре будет и магия, и сражения с использованием холодного оружия, и современные сверхмощные пушки. Геймеров, рискнувших отправиться через космическо-временные порталы в смертельно опасное путешествие из Города Света в Царство Хаоса, в зависимости от их действий ждут целых семь различных концовок. В качестве отдельного бонуса упоминаются управляемые танки и боевые роботы.

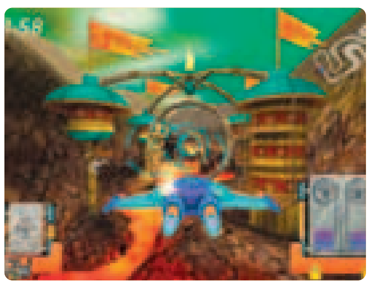
Реальность: Еще один клон *Diablo* — оригинально, ничего не скажешь... Информация об игре на редкость невразумительна. В США ни любители «игровой попсы», ни хардкорные ролевики, скорее всего, на *Etrom* не клюнут, но в Старом Свете этот «европейский ответ *Planescape: Torment*» вполне может продаться неплохим тиражом. Игра рассчитана на узкую геймерскую нишу, и ее успех целиком и полностью зависит от того, насколько грамотно будет проведена маркетинговая кампания.

РАЗРАБОТЧИК: **Human Soft** ДАТА ВЫХОДА: **Март 2004**

Lunatic Wings

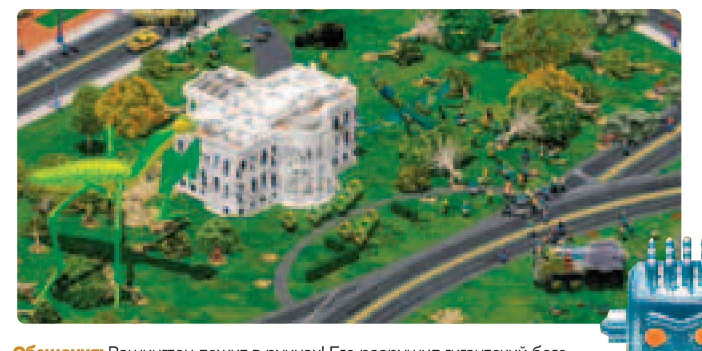
Обещания: Забавные воздушные гонки, весьма напоминающие PlayStation-игрушку *Freaky Fliers* от компании Midway. Нам предстоит носиться на 16 потешных самолетиках по 64 воздушным уровням с динамически меняющейся погодой, обстреливая противников из разнообразного бортового оружия. Сумасшедший, бездумный экшен весел, динамичен и элементарен в управлении, что выгодно отличает *Lunatic Wings* от большинства PC-продуктов.

Реальность: Прямой потомок ярких и безмозглых приставочных гонок, *Lunatic Wings* выглядит типичным малобюджетным проектом. Впрочем, опытный и богатый издатель, например Big City Games, вполне мог бы сделать на игре приличную прибыль — главное, нацелиться на детскую аудиторию и продавать ее очень дешево, в комплекте с какой-нибудь пластиковой игрушкой. А там, глядишь, и родители тоже купят себе *Lunatic Wings*, чтобы коротать обеденные перерывы на работе...



РАЗРАБОТЧИК: **Octopus Motor** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

They Came From Hollywood



Обещания: Вашингтон лежит в руинах! Его разрушил гигантский богомол... Геймплей новой RTS, сделанной по мотивам фильмов категории «B», сводится к тому, что всевозможные генетические уродцы (огромные муравьи, пауки, ящерицы и т.д.), управляемые игроком, бесчинствуют в шести американских городах. Вы сможете громить здания, пожирать людей, швыряться автомобилями... В числе главных достоинств игры авторы называют полностью разрушаемые уровни и возможность кастомизации монстров.

Реальность: Игру делают всего два человека. Отсутствие каких-либо успехов в послужном списке компании Octopus Motor, мизерный бюджет, ограниченные людские ресурсы... в такой ситуации было бы наивным надеяться на то, что у разработчиков выйдет что-нибудь путное. Тем более что игра уже была один раз отложена на несколько месяцев — первоначально ее выпуск был запланирован на лето 2003-го. Но как ни странно, нам *They Came From Hollywood* все равно нравится (в отличие, скажем, от Godzilla 2000), и мы с нетерпением ждем момента, когда сможем разнести по кирпичикам свои родные города.

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла/Encore** РАЗРАБОТЧИК: **Ascaron** ЖАНР: **RTS** ДАТА ВЫХОДА: **весна 2004**

Sacred (Князь тьмы)

Святые черти



Не удивляйтесь масштабу — картинку в *Sacred* можно зумить.



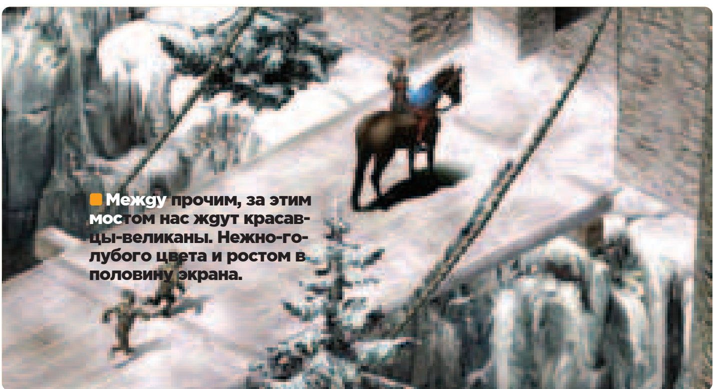
Магические эффекты в *Sacred* выглядят потрясающе красиво.



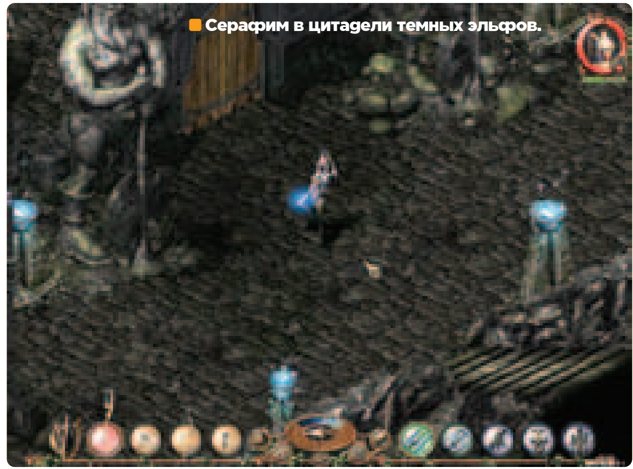
На расстоянии доступа к сети *Sacred* производил впечатление проекта любопытного, но не более того. RPG с явным перекосом в сторону hack'n'slash и забавными лошадками. Плюс разработчик в лице Ascaron, на RPG-фронте себя особенно не проявлявший, а занимавшийся проектами, прямо скажем, другого плана. Тесное знакомство с бета-версией *Sacred* это мнение меняет — переоценка игры происходит мгновенно. Более «прилипчивой» (в хорошем смысле этого слова) action/RPG мы не видели уже давно.

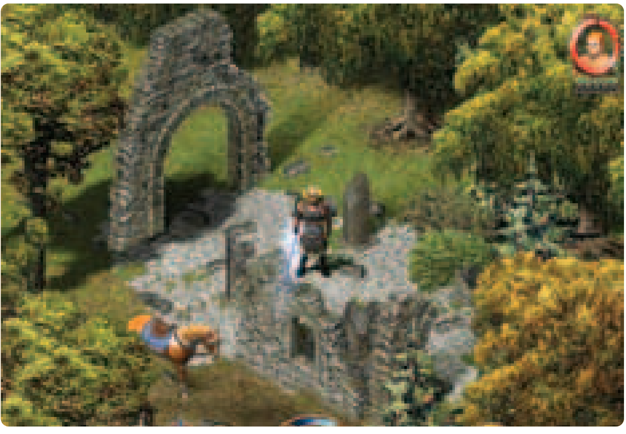
В общих чертах *Sacred* – это микс из *Diablo, Baldur's Gate* и *Revenant. Diablo* и *Revenant* задают ориентиры для боевой системы. К тому же *Revenant* еще и воздействует на визуальную составляющую — стиль *Sacred* больше всего напоминает именно этот проект. От *Baldur's Gate* достается здоровенный мир — впрочем, здесь это на уровне влияний. Реально он представлен несколько по-иному, о чем чуть ниже. Стилистика, естественно, фэнтези с четким ориентированием на Forgotten Realms. Порой даже до комичного доходит. Например, факты биографии темного эльфа — одного из персонажей игры — просто до умиления похожи на биографические данные Дриззта До'Ургена — одного из самых колоритных и популярных героев Forgotten Realms, обитателя местности *Icewind Dale* и, кстати, «приглашенной звезды» некоторых *D&D* проектов. Включая и упомянутый *Baldur's Gate*.

Генерации персонажей в *Sacred* нет, да и не нужна она здесь. На выбор предлагается несколько героев, отличающихся — помимо характеристик и специализаций — сюжетным бэкграундом и стартовым квестом. Сюжетная линия, разумеется, едина — это не приставочная *SaGa Frontier*, как самый явный образец экспериментов (и, что немаловажно, экспериментов неудачных) с самостоятельными, частично параллельными «сценариями» для каждого из представленных нам искателей приключений. Герои в *Sacred* попадаются неординарные. Помимо вполне стандартных Gladiator (эдакий вариант безмозглого файте-



Между прочим, за этим мостом нас ждут красавцы-великаны. Нежно-голубого цвета и ростом в половину экрана.


Серафим в цитадели темных эльфов.


Гладиатор — достаточно стандартный боец. Большой и неповоротливый. Но сильный.

ра, или, если угодно, замаскированный *Barbarian*), Wood Elf, Dark Elf и Battlemage есть еще Seraphim и Vampiress — два весьма нетипичных образца. Первый — представитель странной расы потомков неких «ангельских созданий». Второй — вампирша со специальным умением перевоплощаться по ночам в некое демоническое существо. Выбрать пол вашего альтер-эго нельзя — как установлено по умолчанию, так и будет. Так что Gladiator, Dark Elf и Battlemage относятся к мужскому полу, а все остальные — к женскому. Гермафродитов нет, но я не сказала бы, что испытываю по этому поводу сожаление.

Несмотря на все указанные выше вылазки на территорию Forgotten Realms, сюжетные завихрения в *Sacred* смотрятся на удивление симпатично и в совсем уж дикие ужасы не ударяются. Более того, сценарные выпады разработчиков выглядят не то чтобы просто «пристойно», но порой даже вызывают восхищение. Начинается все банально, в духе среднестатистического фэнтези, но со временем пружина сюжета начинает разжиматься, причем прямо-таки угрожающе — может даже по носу ударить (в положительном смысле). Немного шаблонные, но вполне адекватные предательства, вероломства, дележ власти и, конечно, изрядная доля магических ингредиентов — без чертей и шастающих по округе мертвецов дело не обойдется. Собственно, как ни странно, российское название проекта действительно имеет неслабые сюжетные привязки к тому, что по-настоящему происходит в игре, а не просто прилеплено «для красоты», как кажется поначалу. Кстати, в связи с этим обратите особенное внимание на мистические трансформации: *Sacred* (то есть буквально — святой, священный) претерпевает метаморфозы, превращаясь в свою противоположность — в *«Князя тьмы»*. Это, если вдуматься, забавно, да еще как. По крайней мере, пока не всплывают пресловутые «любопытные факты», первый из которых — какую-никакую привязку к сюжету — я уже озвучила. Вторая же — изначальное имя проекта — то есть *Sacred* — хоть и звучит броско (хотя, конечно, не *«Князь тьмы»* — уж это-то перещеголять сложно!), но отношение к продукту имеет косвенное. Сами разработчики не стесняются признаваться, что придумано оно было как временное наименование. Причем «выдал» его один из программистов совершенно случайно. Долгие месяцы рабочее название эксплуатировали внутри коллектива — и даже воспринимали его как некоторую нелепицу — а потом как-то сроднились с ним и решили оставить. Такая вот история.

Игровой мир в *Sacred* просто поражает. Он огромен и, что немаловажно, очень разнообразен - не как подземелья в *Diablo*. Карта страны, где разворачивается действие, конечно же, прилагается. Но никаких перемещений между локациями, к которым многие уже, наверное, привыкли, здесь нет. Можно тупо бежать по прямой без перерывов на загрузку новой территории очень, очень долго. За десяток часов путешествий по миру *Sacred* есть шанс увидеть лишь его половину. Ну, конечно, если только не задаваться совсем уж безумными целями - исследованиями ради исследований. Изначально вы получаете доступ если не ко всему миру, то к очень значительной его части. Искусственно вас, конечно, ограничивают. Но не так, чтобы уж очень сильно. Как сдерживающий фактор часто используется уровень врагов в «продвинутых» регионах. Низкоуровневому герою там делать нечего. Даже если вы собираетесь быстро бегать. Тут этот фокус не срабатывает.

Со скоростью перемещения по карте связан и ряд совершенно очаровательных вещей. Главное — и самое разрекламированное — возможность кататься на лошадях, а не вышагивать по необъятному миру на своих двоих. Это удобно и немножко забавно. (Для верховой езды предусмотрен отдельный скилл.) Развив умение должным образом, вы получаете доступ к апгрейженным — более породистым, что ли, — лошадкам. Они побыстрее будут. Приобретаются гнедые и вороные в специализированных конюшнях, которые без труда можно найти в каждом уважающем себя городе. Если скилл развит плохо — лошадь не продадут. Вы с ней вроде как совладать не сможете.

С приобретением лошади ваша резвость, естественно, возрастает очень серьезно. От противников можно ускакать. Но при этом не удивляйтесь, если они долгое время будут бежать практически вровень с вами — в *Sacred* или лошади какие-то медлительные, или двуногие обитатели чрезвычайно стремительные. Тут так сразу и не поймешь. Помимо этого, в бете имеется и заметный казус, который, скорее всего, ближе к финалу вымарают. При должной сноровке, сидя верхом, можно лихо отстреливать врагов из луков и арбалетов. Так лихо, что стрелы будут лететь на автомате, а лошадь совершенно неожиданным образом научится стрейфиться. Выглядит все это очень и очень комично. Но жизнь, правда, упрощает несказанно.

Весь процесс прохождения игры строится по вполне традиционной схеме. Есть квесты основные, сюжетные. Есть побочные, но часто прикрепленные к основной канве и расширяющие сценарные горизонты. И те и другие отмечаются в красочной иллюстрированной записной книжке и на основной карте. Куда бежать, вам подсказывают стрелочки. Чтобы не заблудились ненароком. Вообще в плане удобства *Sacred* на высоте. Поначалу это «удобство» — стремление сделать ваш поход как можно более комфортным — даже временами чрезмерно. Вам дают адаптироваться. Почувствовать себя непобедимым воином. Любая, сколь угодно внушительная ватага гоблинов - ничто по сравнению с нашим Героем, который, махнув ручкой направо, проложит улочку. А налево - соответственно переулочек. Потом медленно, как бы нехотя, игра станет потихоньку расставлять все на свои места. Вы, конечно, все еще будете очень сильны. Но сильны уже не настолько бессовестно, чтобы соваться очертя голову в любую схватку. Супостаты и крепчают, и приобретают ценные возможности настучать вам по шапчонке. Приходится с ними считаться.

При этом игра не утрачивает динамизма, которого, к слову, ей не занимать. *Diablo* тоже не был из породы неторопливых. Но здесь скоростное шинкование врагов неплохо дополняется разнообразием доступного вооружения, специальными боевыми навыками и хитрыми комбо — вызывающими некоторые смутные ассоциации с *Revenant*. В сумме это все порождает просто ошеломляющий эффект. Даже от примитивной мясорубки тяжело оторваться. А уж когда она подкреплена внятным, связным и не самым глупым сюжетом и красивым масштабным миром... Сырой беты мало, мы хотим еще! Хотим исправленного, хотим со всеми заявленными возможностями. И обязательно получим. Причем уже этой весной.

Ольга Орехова

С приобретением лошади ваша резвость, естественно, возрастает очень серьезно. От противников можно ускакать...



В *Axle Rage* нам будут доступны не только байкерские чопперы, но и натуральные спортбайки. До определенного этапа игры Аксель даже сможет заниматься сбором мотоколлекции — собрать небольшой парк байков вполне реально.



При большом желании в *Axle Rage* можно будет сбивать соперников с мотоциклов не только в процессе мотобоя, но и даже в тех случаях, когда вы являетесь пешеходом. Занятие, между прочим, не из самых простых, но приноровиться можно.

Axle Rage

Считайте это напоминанием: *Axle Rage* все еще с нами и чувствует себя очень даже неплохо. Отечественные игроки уже стали забывать об этом амбициозном проекте от «Акеллы» и «1С», анонсированном на прошлогодней КРИ. А ведь разработка идет полным ходом, и по нашей информации в конце февраля на КРИ 2004 будет представлена демо-версия игры — эдакий отчет перед общественностью. И это событие обещает быть очень интересным — *Axle Rage* обрастает все новыми фичами и на данном этапе выглядит как никогда выигрышно. Мы же со всей ответственностью обязуемся в течение весны вернуться к этому проекту и рассказать о нем более подробно.

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **Nival Interactive** ЖАНР: **3D Tactics/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **первая половина 2004**



Операция Silent Storm: Часовые

Всегда на страже



Жанр пошаговых тактических игр по праву можно отнести к разряду элитарных. Достаточно заглянуть в статистику. Судите сами — сколько выходит в год экшенпроектов и сколько — тактических. Даже несмотря на наличие среди них таких общепризнанных хитов, как *X-Com*, *Jagged Alliance* или *Gorky-17*, этот жанр по-прежнему остается в значительной мере «некоммерческим». Тем не менее, флагман российской игровой индустрии — всем известная и успевшая за почти 8 лет существования стать легендарной компания Nival Interactive — не побоялась рискнуть и заняться разработкой трехмерной пошаговой тактики и RPG в одном флаконе под названием *«Операция Silent Storm»*. Ожидания более чем оправдались: игра стала одной из лучших (причем не только для своего жанра!) в ушедшем 2003 году.

Но разработчики решили не останавливаться на достигнутом. И уже вскоре после выхода S2 было анонсировано официальное дополнение к игре под названием *«Операция Silent Storm: Часовые»*. Как и положено адд-ону, этот проект будет тесно связан с оригиналом (как сюжетно, так и технологически), в то же время включая многочисленные нововведения и улучшения. Например, по сравнению с *«Операцией Silent Storm»* в *«Часовых»* радикальные изменения претерпит система комплектования отряда и снаряжения бойцов. Отныне на манер всем известного *X-Com* нам придется за наем солдата или покупку любой мелочи рассчитываться звонкой монетой и хрустящими бумажками. А что поделаешь, таковы превратности судьбы и законы рынка! Ведь согласно сюжету после победы над коварным врагом в *«Операции Silent Storm»*, когда отгремели последние сражения Второй мировой, бывшие диверсанты оказались не у дел, и государственное снабжение отряда также было прекращено. Но скучать бравым ветеранам тайных операций пришлось недолго. Уже очень скоро старые знакомые из «Молота Тора», по-прежнему мечтающие о мировом господстве, вновь дали о себе знать. Так что рано еще садиться бойцам за мемуары! И пока сохраняется угроза безопасности мира, для тех, кто вошел в тайную организацию «Часовые», всегда найдется работа!

> **Отныне на манер всем известного *X-Com* нам придется за наем каждого солдата и покупку любой мелочи рассчитываться звонкой монетой и хрустящими бумажками.**



Неожиданная атака — лучший способ ошеломить противника!

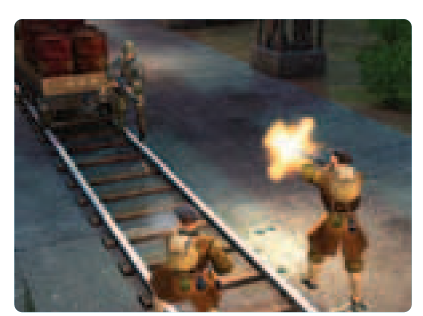
Так что приключения продолжаются. А для того, чтобы побольше узнать о том, что будет представлять собой новая игра, мы решили спросить об этом самих разработчиков. Итак, на вопросы *CGW* отвечает Дмитрий Захаров, руководитель проекта *«Операция Silent Storm: Часовые»*!

CGW: Когда и как появилась идея создания адд-она к Silent Storm? Что повлияло на принятие этого решения? Сыграли ли тут свою роль отзывы игроков и прессы?

Дмитрий Захаров: Разумеется, сыграли. Получив хорошие отзывы об игре от игроков и журналистов по всему миру, мы еще больше укрепились в своем желании сделать дополнение, в котором мы сумели бы воплотить то, что не успели сделать в оригинальной игре. Задумки по «углублению и расширению» *Silent Storm*'а появились у нас на финальном этапе разработки, когда менять что-то было уже просто опасно, поскольку «не обкатанными» идеями можно нарушить игровой баланс и сделать геймплей менее интересным, — поэтому мы и отложили их для реализации в адд-оне до тех пор, пока они не будут окончательно и беспристрастно оценены. Думаю, что для разработчиков, которые получают удовольствие от работы



Диверсионная война — это не убийство из-за угла. Это одна из самых тонких граней искусства ведения войны. Это философия, уходящая корнями к Троянскому коню. Это безупречно поставленная и сыгранная пьеса, герои которой чаще всего остаются неизвестными.



В *«Часовых»* нас ожидают и лобовые столкновения с врагом, что, конечно, увеличивает риск, но как обойтись без него?

над любимой игрой и хотят сделать ее еще лучше, это стандартная практика.

CGW: На какой стадии разработки сейчас находится проект, много ли уже сделано? Кстати, *«Часовых»* планируется издать как самостоятельную игру или они будут требовать установленной оригинальной версии *Silent Storm?*

ДЗ: Уже закончена работа над альфа-версией игры — команда проекта активно работает над подготовкой к началу работ по бете. Поэтому в настоящий момент есть все предпосылки к тому, что игра выйдет в намеченные нами сроки. *«Часовые»*, вероятнее всего, не будут требовать для работы установленной версии оригинальной игры, а вот точное количество дисков пока не определено — это произойдет ближе к релизу.

CGW: Расскажите, пожалуйста, какие нововведения будут реализованы в адд-оне. Лично меня весьма порадовала новость о наличии экономической части — сразу вспомнился старый добрый *X-Com!* В *«Часовых»* мы тоже сможем закупать оружие и боеприпасы, продавать трофеи, нанимать солдат? Каким образом мы будем зарабатывать деньги?

ДЗ: Главное и определяющее нововведение — это, разумеется, экономическая модель, хотя ею дело не ограничивается. Именно экономика определяет большинство остальных новшеств. В рамках новой системы взаимоотношений вашего диверсионного отряда с миром игры вам придется зарабатывать деньги всевозможными способами: будет тут и продажа боевых трофеев (для этого, кстати, был добавлен новый интерфейс сбора военной добычи), и награды за выполнение миссий (причем как основных, так и дополнительных), и «охота за головами», и кое-что еще... Разумеется, разнообразие способов получения денег с лихвой компенсируется громадным количеством способов их потратить — о них чуть ниже. Пока же скажу, что расходовать «кровные» придется не только на свой отряд, но и на покупку информации, без которой иногда будет попросту невозможно продвинуться дальше по сюжету.

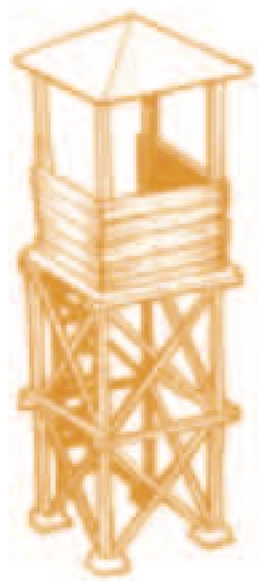
Еще одной потенциальной «дыркой» в вашем бюджете может стать починка оружия, особенно в том случае, если в вашем подчинении нет грамотного инженера. Конечно, с простыми осечками в работе оружия бойцы сумеют справиться самостоятельно, затратив на выстрел больше AP, а вот с заклиниванием или с более серьезной поломкой сумеет совладать только мастер, обосновавшийся на базе *«Часовых»*. Так что выбор оружия теперь — один из важнейших элементов игры.

Кроме экономики стоит отметить новый проработанный сюжет, сохранивший, однако, свою нелинейность, новые типы заданий, к потенциальным местам выполнения которых добавились пустыня и заброшенные шахты с городской канализацией, а также новые методы их решения. К методам, несомненно, относятся новые образцы вооружения и инженерного оборудования, более эффективные медикаменты. Кроме того, к 40 прежним наемникам добавился и один секретный персонаж; включить его в свой отряд нелегко, но более чем полезно — так что «ищите его в магазинах города».

CGW: А какую роль играют базы? Кстати, у нашего отряда будет только одно пристанище? Или можно будет со временем построить себе еще парочку?

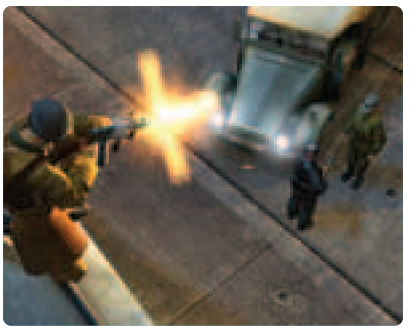


ДЗ: База у игрока, вероятнее всего, будет только одна, но поверьте, и ее будет достаточно для удовлетворения всех нужд лучшего из диверсионных отрядов времен Второй мировой. Правда, в соответствии с веянием времени некогда бездонные закрома родины перешли на коммерческую основу — за оружие и боеприпасы теперь нужно платить, здравоохранение и «штопка» бойцов тоже стали платными, устранение критических поломок оружия опять же требует денег. Так что теперь база - это не совсем база, а некий «супермаркет для наемников». Правда, в этом универсальном магазине можно оставить на хранение любимый ТТ или базуку — денег за это не берут. Кроме того, именно здесь расположен аналитический центр «Часовых», работающий с добытой вами информацией и снабжающий вас ЦУ.



Кстати, теперь база не так неприступна, как раньше — для того чтобы успешно пользоваться ею на протяжении всей игры, вам, вероятно, придется защищать свой «второй дом» с оружием в руках.

CGW: На официальном форуме игры (forum.nival.com) сейчас проводится множество опросов среди его посетителей по ряду самых разных идей. Как мне кажется, «Нивал» всегда уделял много внимания пожеланиям игроков. И адд-он к *«Операции Silent Storm»* — не исключение. Из этого следует, что многое из планируемого к реализации в *«Часовых»* будет сделано по просьбам игроков?



Один выстрел — и два потенциальных трупа. Вот что значит потеря бдительности!

PIPELINE

Игра	Издатель	Дата выхода
Lords of the Realm III	Sierra	февраль 2004
Magic: The Gathering Online 2.0	Wizards of the Coast	2004
The Matrix Online	Ubisoft	2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	март 2004
Men of Valor: Vietnam	Sierra	февраль 2004
Middle-Earth Online	Vivendi Universal	2004
The Movies	Activision	июнь 2004
Mythica	Microsoft	октябрь 2004
Operation Flashpoint 2	Codemasters	IV кв. '04
Pac-Man World 2	Hip Interactive	I кв. '04
Painkiller	DreamCatcher Interactive	март 2004
Priest	JC Entertainment	2004
Psychotoxic	CDV	2004
Quake IV	Activision	2004
Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	I кв. '04
Rome: Total War	Activision	III кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	II кв. '04
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
Silent Storm	Encore Software	январь 2004
The Sims 2	Electronic Arts	март 2004
SpellForce	Encore Software	февраль 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	март 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	THQ	июнь 2004
Supreme Ruler 2010	Strategy First	февраль 2004
Syberia II	Microids	II кв. '04
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Sierra	ноябрь 2004
Thief III	Eidos Interactive	I кв. '04
Train Simulator 2	Microsoft	февраль 2004
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trivial Pursuit Unhinged	Atari	январь 2004
Ultima X: Odyssey	Electronic Arts	февраль 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	февраль 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	июнь 2004
Vietcong: Fist Alpha	Gathering	I кв. '04
Warlords Battlecry III	Enlight Software	II кв. '04
Wars and Warriors: Joan of Arc	Enlight Software	январь 2004
Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	Codemasters	II кв. '04
World of WarCraft	Blizzard Entertainment	июнь 2004


Новая позиция Исправление



Любимая многими игроками тактика засад отныне претерпит ряд изменений, во многом — благодаря заметно поумневшему AI.

ДЗ: Совершенно верно — многое из того, что предлагали игроки и пресса, было переработано и приведено в соответствие с нашими собственными замыслами по улучшению игры. Собственно из этого сплава и сформировались *«Часовые»* в том виде, над которым мы сейчас работаем. Хотелось бы поблагодарить наших пользователей за это. Тем не менее, мы не собираемся останавливаться на достигнутом, поэтому стараемся проводить максимум плейтестов на различных стадиях работы над проектом, а также устраиваем на форумах компании голосование по изменению тех или иных аспектов игры.

CGW: Появятся ли в игре какие-нибудь новые виды вооружения и обмундирования? Одной из главных фишек оригинальной игры стало появление панцеркляйнов. Будет ли в *«Часовых»* еще что-нибудь такое же фантастическое — какие-нибудь плазменные ружья, бластеры или летающие скафандры?

ДЗ: Индустрия вооружений за прошедшие несколько лет развивалась весьма стремительно, поэтому при адекватной оплате в распоряжение игрока смогут поступить новые и весьма эффективные образцы орудий убийства: АК-47, Смит и Вессен М-459, пистолет-пулемет системы Стерлинга, базуки и многое-многое другое. Кроме добавления богатого ассортимента новых «пушек», значительной переработке подверглось большинство старых — изменилась дальность стрельбы, убойная сила, добавилась надежность. Все это сделано не только для того, чтобы ранжировать оружие по ценам, но и добавить в игру большее количество новых тактических возможностей, а также модифицировать возникшие в первой части тактические схемы, усовершенствовать игровой баланс.

Будут, однако, в игре и новые образцы вооружения, которые нельзя купить, а можно только заработать, рискуя жизнью, — в их число входят некоторые экспериментальные разработки, находящиеся под грифом «Секретно»... Подробно рассказывать о них не буду — просто посоветую внимательно изучать игровые зоны и проходить максимум дополнительных миссий, что, кстати, позволит получить дополнительные денежные знаки.

CGW: Насколько известно, согласно сюжету agg-она нам предстоит столкнуться с уже знакомым противником — все той же неугомонной террористической организацией «Молот Тора». Если не секрет, расскажите, пожалуйста, чуть более подробно о сюжетных коллизиях игры. Будут ли заметные изменения по сравнению с оригиналом и встретим ли мы кого-нибудь из старых знакомых?

ДЗ: Раскрывать сюжетные хитросплетения до выхода игры, мне кажется, не стоит — в противном случае она потеряет для пользователей значительную часть своей привлекательности. Скажу только, что «Молот Тора», пользуясь послевоенным хаосом, вновь начинает борьбу за мировое господство — ведь герой игрока в *Silent Storm*'е заплатил своей жизнью за победу только над европейской частью этой могущественной террористической организации... А его боевые товарищи (все наемники первой части), отбросив старую вражду, решили продолжить начатое, объе-

Дмитрий Захаров: «Будут в игре и новые образцы вооружения, которые нельзя купить, а можно только заработать, рискуя жизнью, — в их число входят некоторые экспериментальные разработки, находящиеся под грифом «Секретно».

динившись под знаменем *«Часовых»*. Так что в дополнение вам предстоят не только встречи с прежними товарищами по оружию — Тарасом, Зинаидой и Клаусом, но и с кое-кем из заклятых врагов-знакомцев из оригинальной игры...

CGW: Изменится ли структура построения кампании, будут ли присутствовать какие-нибудь новые типы заданий и сохранятся ли случайные миссии? Как будет согласовано выполнение заданий и развитие сюжета? Возможны ли элементы нелинейности?

ДЗ: Концепция движения игрока по сценарию *«Часовых»* весьма значительно отличается от способа преподнесения сюжета оригинальной игры — это обусловлено более глубокой его проработкой. Но это вовсе не означает, что игра стала линейной! Нелинейность по-прежнему с нами — в определенный момент игроку предоставляется выбор из нескольких миссий, выполнение каждой из которых открывает новый кусочек сюжета. Очевидно, что чем сильнее вы хотите распутать интригу, тем больше из этих миссий вам стоит пройти. И любопытство в данном случае награждается не только информацией, но и хрустящими купюрами, что для многих может быть куда важнее. Так или иначе, пройти все миссии в подобном разветвлении с первого раза невозможно — после выполнения определенного их количества наступит время двигаться дальше, поэтому *«Часовые»*, как и оригинальная игра, сохраняют сюжетные загадки и при повторном прохождении.

Кроме необязательных миссий в игре есть также и дополнительные задания в сюжетных миссиях. Условно говоря, в процессе «сюжетной» инфильтрации свинофермы может выясниться, что тут же расположен и завод по нелегальному производству алкоголя. Соответственно перед игроком встает дополнительная задача, выполнение которой никак не влияет на сюжет, но дает дополнительные преимущества в стратегическом развитии отряда — дополнительный опыт, обмундирование, моральное удовлетворение, наконец! Хотя, если вы спешите (или симпатизируете самогонщикам), да и боеприпасы подошли к концу, можно ограничиться только выполнением основного задания. Разумеется, случайные стычки также сохранятся — ведь это хороший способ «прокачать» персонажи, подготовиться к решающей схватке, обзавестись новым оружием.

Говоря о загадочной инфильтрации, добавлю, что это один из нескольких новых типов заданий, таких как «оборона объекта», «диверсия» или «разминирование» — так что простор для тактического и стратегического гения игроков стал куда шире, чем в оригинальной игре.

CGW: А что произойдет с ролевой системой игры? Она останется прежней или нам стоит ждать каких-нибудь новшеств? Как будет действовать AI противника? Станут ли наши враги еще более коварными и ловкими бойцами?

ДЗ: Ролевая система игры в целом осталась прежней, подвергнувшись незначительным изменениям в части баланса некоторых навыков и стартовых параметров наемников. Это было необходимо для того, чтобы выбор наемников зависел не только от личных пристрастий (хотя куда же без них), но и от уровня их мастерства. Именно уровень мастерства, т.е. стартовые значения умений и набор навыков определяют, сколько именно игроку придется заплатить за услуги той же Зинаиды, которая, несомненно, является одним из лучших и наиболее популярных снайперов оригинальной игры.

Понятно, что противостоять объединенным усилиям дорогостоящих наемников обычные враги смогут с большим трудом. Именно поэтому в игру были добавлены новые виды супостатов с модифицированным искусственным интеллектом: есть тут и «лесные братья», и американская «братва», и новые элитные и не очень бойцы «Молота Тора». Все они отличаются от своих товарищей по оружию из оригинальной игры не только внешним видом и набором оружия, но и тем, что научились более грамотно реагировать на действия игрока. Ставшая главной для многих тактика засады, в которую бесперебойно один за одним стекались враги, приказала долго жить — теперь подопечные AI стараются избегать подозрительных мест с большим количеством трупов, отступают, видя явно превосходящие силы игрока или будучи сильно ранеными, залегают под плотным огнем, пытаясь выжить. Так что теперь инстинкт самосохранения работает и в *Silent Strom*'е, причем не только у бойцов, под чутким руководством игрока.

Дмитрий Захаров: «Ставшая главной для многих тактика засады, в которую бесперебойно один за одним стекались враги, приказала долго жить — теперь подопечные AI стараются избегать подозрительных мест с большим количеством трупов».



CGW: Было бы очень интересно узнать, а что в *«Часовых»* больше всего нравится самим разработчикам?

ДЗ: Самым интересным нововведением нам кажется экономическая модель — ведь именно она позволяет игроку принять больше интересных и неожиданных решений, добавляет игре реализма, что, думаю, делает игру более глубокой и насыщенной. Судите сами: там, где раньше выбор строился только на цепочках «брать — не брать», «нравится — не нравится», теперь он базируется на учете массы параметров, среди которых определяющим являются деньги. Различные способы их заработать предоставляют игроку доступ к новым стратегическим возможностям и меняют привычные тактические схемы — теперь безоглядное расходование боеприпасов на стрижку кустов может ощутимо ударить по благосостоянию группы, поэтому, вероятно, стоит подумать о том, чтобы активнее использовать оружие ближнего боя или чаще вести прицельную стрельбу. Добавьте к этому возникающую время от времени необходимость лечить бойцов и чинить оружие — и вы получите весьма значительное изменение тактического рисунка игры, обусловленное изменениями на стратегическом уровне, о которых уже говорилось не раз.

CGW: Когда нам стоит ожидать выхода игры?

ДЗ: Релиз игры намечен на первую половину 2004 года. Более точная дата будет объявлена дополнительно — вполне вероятно, что это произойдет на КРИ 2004, где будет представлена близкая к бете версия игры.

CGW: И традиционный вопрос о планах на будущее: есть ли какие-нибудь интересные задумки и проекты, о которых мы сможем услышать в ближайшее время? Как насчет fantasy-RPG с доспехами, мечами, магией и драконами?

ДЗ: Интересные задумки есть, причем во множестве жанров и сеттингов — и речь здесь идет не только о продолжениях наших успешных игр, таких как *«Блицкриг»* и *«Silent Storm»*, но и о принципиально новых проектах, с которыми Нивал пока у игроков никак не ассоциируется. Так что, как говорят на телевидении, — «Оставайтесь с нами и следите за новостями»! **Глеб Соколов**

РЕЗЮМЕ: БОЛЬШЕ И ЛУЧШЕ

Поп-звезда NG Resonance не раз поможет вам в продвижении по сюжету.

ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos** РАЗРАБОТЧИК: **Ion Storm** ЖАНР: **Action/Roleplaying** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.3GHz, 256MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**



Deus Ex: Invisible War

Моральные дилеммы, религиозные фанатики и много-много запертых дверей



Сюжетные связи с первой частью *Deus Ex* становятся очевидными лишь на поздних стадиях игры.



Помощи Алекса добиваются несколько враждующих групп, включая религиозную секту The Order.

Порой на помощь вам будут приходить таинственные союзники.

Внутри



The Simpsons: Hit & Run
Как Симпсоны решили поиграть в *Grand Theft Auto*, и что из этого вышло.



LOTR: ROTK
Лучшая на сегодняшний день игра по лицензии Толкиена.



XIII
Увы, игры у бельгийцев выходят намного хуже, чем вафли с кремом...

Судьба была благосклонна к первой части Deus Ex. Игра стала предметом культового поклонения, а ее фанатские сайты, детально разъясняющие различные перипетии сюжета и особенности геймплея, зачастую напоминали диссертации по теологии. При этом большинство недостатков оригинала (главным из которых было некоторое однообразие игрового процесса) оказались благополучно забыты... И вот вышло продолжение. По большому счету, *Invisible War* — весьма достойная игра, у которой есть как сильные, так и слабые стороны, но, увы, по сравнению с оригиналом вторая часть кажется чрезмерно упрощенной и даже примитивной.

Мессианский комплекс

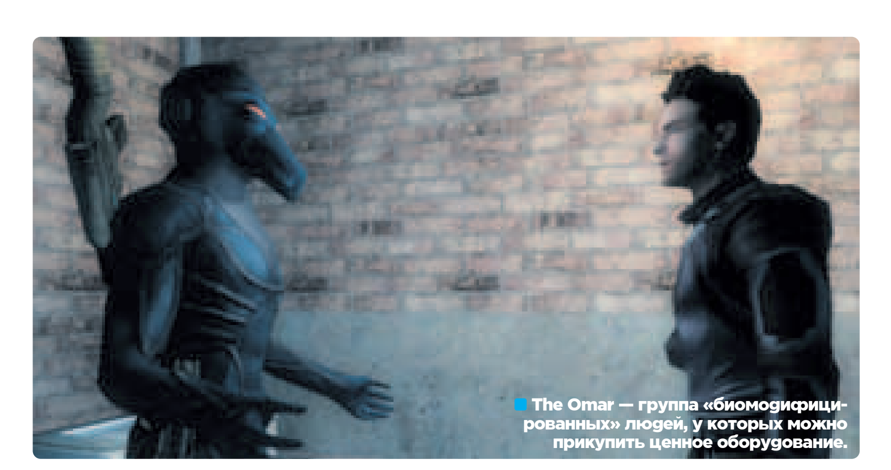
Главное достоинство *Invisible War* — сюжет. Действие происходит спустя 20 лет после событий первой части, и главного героя (или героиню) зовут Alex D. (нарочито нейтральное имя, равно подходящее как для женского, так и для мужского персонажа и намекающее на религиозную подоплеку происходящего). Игра начинается с того, что Алекс проходит подготовку на базе Tarsus, которая на первый взгляд кажется стандартным учебным объектом службы безопасности, но очень быстро выясняется, что у нее есть и другое, более зловещее предназначение. Драматические события начинают разворачиваться с невероятной быстротой — уже в заставке мы видим, как Чикаго подвергается полному уничтожению — и по мере развития сюжета лишь набирают обороты.

Сам сюжет настолько сложен и запутан, что пытаться пересказать его, пусть и вкратце, — дело

Весьма достойная игра, которую можно рекомендовать всем любителям RPG.

безнадежное. В основе конфликта лежит противостояние антагонистичных философий и радикально различающихся принципов морали: несколько враждующих фракций пытаются перетянуть героя/героиню на свою сторону, в то время как миру угрожает опасность повсеместного распространения технологии биомодификации (усовершенствования организмов людей с помощью имплантов). Вам предстоит самому решать, кому помогать и когда. К сожалению, в большинстве случаев такие решения принимаются исходя исключительно из сиюминутных соображений удобства — игра почти никак не наказывает вас за измену работодателям и стравливание фракций друг с другом. Правда, примерно к середине прохождения становится ясно, почему ваши нечестные поступки остаются без последствий, но все равно чувствуешь некоторое разочарование, когда тебя так легко прощают после невыполнения принятых обязательств.

Способ и стиль выполнения конкретных заданий вы тоже выбираете сами. Система скиллов из первой части *Deus Ex* ушла в прошлое (что меня лично, впрочем, не особо расстроило, т.к. недостатков в ней хватало), и теперь Алекс имеет возможность имплантировать в свое тело различные биомоды, дающие ему/ей новые возможности и


The Omar — группа «биомодифицированных» людей, у которых можно прикупить ценное оборудование.

способности. В теле имеется несколько слотов для биомодов, и для каждого слота есть три варианта модификации. Не все умения одинаково полезны (например, единственный разумный вариант использования ножного слота — stealth mod), но сам факт такой возможности выбора позволяет в определенной степени «подогнать» героя к вашему излюбленному стилю игры.

Сила или скрытность?

Однако предоставленная нам свобода в прокачке персонажа оборачивается тем, что, единожды выбрав его специализацию, мы вынуждены проходить все последующие эпизоды одним и тем же способом. Основных вариантов всего два — силовой (бежим и палим во все, что движется) и скрытный (бесшумно прокрадываемся туда, куда нужно, как правило, через вентиляционную шахту). Выполнив несколько заданий, вы осознаете печальный факт: все сражения и все головоломки в *Invisible War* похожи друг на друга, как близнецы. Подобная проблема присутствовала и в оригинале, и очень обидно, что дизайнеры Ion Storm так и не смогли за прошедшие годы найти какого-нибудь приемлемого способа совместить в рамках одной игры стелс-стиль и удалой экшен. А еще релизная версия *Invisible War* работает очень нестабильно, а при высоких разрешениях экрана — страшно тормозит, поэтому установка патча, исправляющего эти проблемы, является строго обязательной.

Наиболее интересным элементом игры является необходимость постоянно принимать непростые с моральной точки зрения решения. Причем выбирать приходится не между явно выраженными добром и злом — почти до самого конца вы так и не будете знать, кто хороший, а кто плохой, кому можно доверять, а кому — нет. В *Invisible War* имеется четыре различных концовки и, что удивительно, ни одну из них нельзя назвать полностью логичной — самый, казалось бы, благополучный вариант на самом деле довольно страшен, а самый плохой (с точки зрения общепринятой морали) финал приносит, как ни странно, наибольшее удовлетворение.

Подводя итог, хочется еще раз повторить: *Invisible War* — весьма достойная игра, которую можно рекомендовать всем любителям RPG. Геймплей бывает порой однообразным и слегка занудным, но постоянно возникающие двусмысленные ситуации и дилеммы, неоднозначные с точки зрения морали, не дадут вам соскучиться даже после взлома сто двадцать пятой по счету запертой двери. **Рон Дулин**

Вердикт ★★★☆☆

Вторая часть *Deus Ex* получилась одновременно и лучше, и хуже оригинала.



Выживание в условиях тотального дефицита

Упрощения, на которые пошли создатели Invisible War, отнюдь не ограничиваются отказом от присутствовавшей в оригинале системы навыков. В игре имеется множество различных стволов, но всего ОДИН тип боеприпасов! Нереалистично? Разумеется! Но учитывая страшный дефицит патронов в игре, нужно признать, что в данном случае неприятность обернулась благом. Необходимые для прохождения предметы вообще разбросаны по уровням очень скупо, и для того чтобы найти достаточное количество боеприпасов и Multitools (электронных отмычек), требуется скрупулезно обшарить каждый уголок в каждой комнате. В игре имеется экономическая система, но большинство предметов первой необходимости почему-то нельзя купить и приходится в лучших традициях «Помоечного ныряльщика» подолгу рыться во всевозможных шкафах и ящиках - обитатели мира Deus Ex обожают оставлять там полные обоймы и отмычки.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Electronic Arts** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULITPLAYER: **1-2**

Lord of the Rings: Return of the King

(Альтернативный американский обзор)

Первая хорошая игра по фильму П. Джексона!



Против тебя — все 200 тысяч солдат Саурона. Ты счастлив?

Фродо — один из многих играбельных персонажей.



Бесплатный совет: никогда не наступайте хоббиту на ногу!

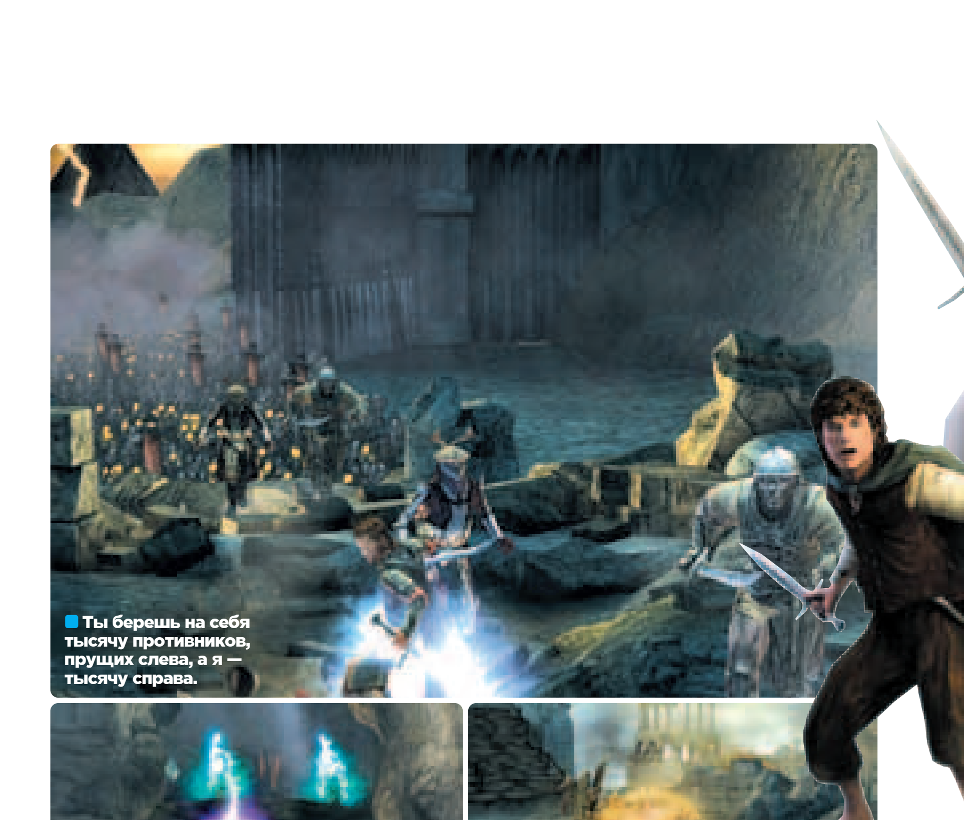
Наиболее зрелищный элемент *Return of the King,* заставляющий неподготовленных зрителей застывать с разинутыми ртами, — это, конечно же, великолепные ролики, плавно и совершенно незаметно переходящие в игровые эпизоды. Но меня лично больше всего потряс сам факт того, что по фильму Питера Джексона была наконец-то сделана хорошая игра. По сути своей *Return of the King* — это чистой воды Hack&Slash-аркада, что-то вроде древнего *Golden Axe* или не менее древней *Gauntlet*, задрапированная в современную графику. Впрочем, уверяю вас, в этом нет ничего плохого. Потому что со своей основной задачей — дать нам возможность «погрузиться» в фильм и пройти его сюжет в качестве одного из героев — *ROTK* отлично справляется, и достигается данный эффект с помощью чередования киноклипов и строго дозированных порций геймплея.

Парни из Средиземья

Кровожадных геймеров, несомненно, порадует то, что в число играбельных персонажей вошли общепризнанные специалисты по массовому забою орков — Арагорн, Леголас и Гимли. Кроме того, в список борцов за свободу и независимость Средиземья попали также Гэндальф, Фродо, Сэм и еще три секретных героя. Каждый из персонажей изначально имеет собственный базовый набор приемов и атак, плюс за «стильное» прохождение уровней вам начисляются очки опыта, позволяющие наделить героя дополнительными способностями. В игре имеется огромное количество всевозможных бонусов и power-ups, но, пожалуй, наиболее интересной особенностью *Return of the King* является возможность по своему усмотрению распределять опыт между персонажами — соответственно вы можете по максимуму прокачать какого-нибудь одного героя или же равномерно усилить их всех. Впрочем, несмотря на наличие у каждого бойца собственного набора приемов и способностей, по большому счету геймплей все равно сводится к бесконечному мышекликанью на врагах. Кто бы мог подумать, что тихий Сэм Гэмджи и мудрый Гэндальф окажутся такими крутыми рубаками?..



Порой хоббиты способны творить настоящие чудеса.



Ты берешь на себя тысячу противников, прущих слева, а я — тысячу справа.

Леголас разбирается с призраками.

Нельзя допустить, чтобы Фродо обнаружили враги!

Кто бы мог подумать, что тихий Сэм Гэмджи и мудрый Гэндальф окажутся такими крутыми рубаками?

Сюжет полностью соответствует событиям фильма и не допускает никаких отклонений от намеченного сценаристами курса, поэтому если вы еще не смотрели третью часть (или не читали книгу), то лучше повремените с прохождением игры: она испортит вам все удовольствие от последующего просмотра/прочтения. На уровнях имеется множество интерактивных объектов, которые могут здорово помочь в бою — например, правильно швырнув копье, вы имеете реальный шанс одним ударом разделаться с могучим троллем. Порой некоторые из этих объектов кажутся ненужными и лишь мешающими прохождению, но на самом деле большинство вещей дизайнеры разложили по картам с определенным умыслом. Например, на одном из уровней, чтобы выиграть, необходимо воспользоваться катапультами — иначе враги будут переть бесконечными толпами, пока вы не погибнете. Додуматься до того, чего от вас хотят разработчики, порой бывает весьма затруднительно, но, к счастью, специально для тупых геймеров в игру встроены многочисленные подсказки, прозрачно намекающие, ЧТО нужно сделать, чтобы продвинуться дальше.

Братство распадается

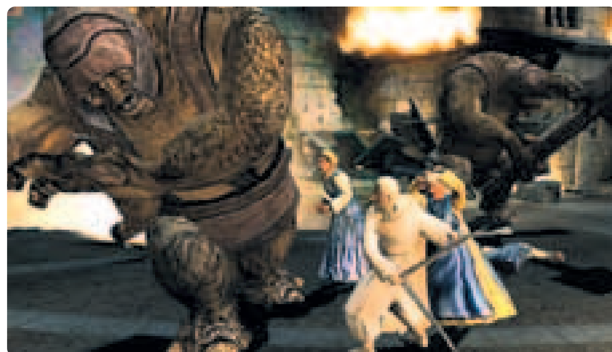
Графика превосходна. Особенно хорошо ROTK смотрится на мощных системах в разрешении 1600x1200. Кроме того, в самые драматические моменты камера очень любит резко менять ракурс, что делает происходящие на экране события еще более зрелищными и одновременно страшно раздражает. Я, например, погибал бессчетное количество раз при попытке выйти из Hall of the Dead — камера так быстро меняла угол обзора, что я не успевал маневрировать под градом падающих камней. А у ворот Минас-Тирита гигантский тролль постоянно попадал в «мертвую зону», не просматриваемую камерой ни с какого угла, что также приводило к многократной гибели персонажа.

Скриптовые сценки на движке весьма драматичны и кинематографичны - проблема заключается лишь в том, что большинство NPC, когда на них не смотрит камера, ведут себя как статисты на съемочной площадке во время перерыва: Гимли застывает, опершись на топор, Леголас время от времени лениво посылает стрелу-другую в толпу призраков и гоблинов, окруживших меня, и т.д. Аналогично ведут себя и враги — они терпеливо ждут своего часа «за кулисами», хотя порой я могу явственно видеть их в нескольких шагах от себя... ROTK можно проходить вместе с приятелем... но мультиплеер через Интернет поддерживает только PS2-версия, а PC-вариант — нет!.. Что за бред?! Ведь именно компьютерщики, а не приставочники стопроцентно подключены к Всемирной Сети! И последняя придирка: почему точки сохранения расположены так редко и так далеко друг от друга? Я не могу даже приблизительно подсчитать, сколько раз, погибнув, я был вынужден заново переигрывать гигантские, смертельно опасные битвы...

Подведем итоги. *Return of the King* — весьма достойный представитель жанра Action. Единственное, чего игре отчаянно не хватает — это возможности прикупить волшебнику хоть немного дополнительного здоровья. По идее я сейчас должен порекомендовать вам приобрести игру и наслаждаться ею. Но я не буду этого делать. Мой совет: НЕ покупайте *Return of the King*, пока не посмотрите заключительную часть кинотрилогии. И лишь познакомившись с фильмом, можете начинать играть — в этом случае вы действительно получите МАССУ удовольствия. **Даррен Глэдстоун**

Вердикт ★★★★☆

Лучшая игра по *«Властелину Колец»*. Идеальный отдых для мозгов. Волшебная симфония мечей, стрел и заклинаний.



Вы можете поверить, что эта громадина способна скрытно подкрасться к герою?

ИЗДАТЕЛЬ: **Sierra** РАЗРАБОТЧИК: **Liquid Entertainment** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.5GHz, 512MB RAM, 256MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Lord of the Rings: War of the Ring

(Альтернативный американский обзор)

Battle Realms в Мордоре...

L*ord of the Rings: War of the Ring* — поистине академический пример того, как благие намерения могут в конечном итоге обернуться разбитыми надеждами и разочарованием. Разработчики игры самым тщательным образом изучили классические книги Дж.Р.Р. Толкиена и создали на их основе замечательный сбалансированный сеттинг, которому позавидовала бы любая риал-тайм стратегия. Художники и дизайнеры студии Liquid Entertainment с любовью и талантом воссоздали аутентичные ландшафты, боевые единицы и эпические битвы, полностью соответствующие духу романа *«Властелин Колец»* и идеально вписывающиеся в контекст жанра RTS.

Игровой процесс *War of the Ring* доставит истинное наслаждение и фанатам Средиземья, и любителям RTS — но лишь до начала первого сражения. Потому что, как и в предыдущем творении Liquid Entertainment — провальной RTS *Battle Realms* (на движке которой и была сделана *War of the Ring*), — бои представляют собой бессмысленную и неуправляемую мешанину, наблюдаемую к тому же через непозволительно маленькое окошко. Посылать свою сбалансированную, с трудом и любовью построенную армию в ТАКИЕ сражения - это все равно что купить дорогую красивую машину и использовать ее для вывоза мусора...

Две твердыни, два сюжета

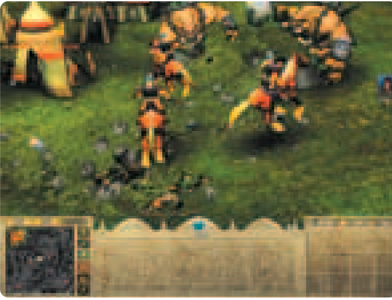
Игра состоит из двух цепочек последовательных битв, вместе составляющих сюжетную кампанию: одну серию сражений мы проводим за «хорошую» сторону (эльфы, люди, гномы и т.д.), а другую — за «плохишей» (орки, тролли, назгулы, гоблины и т.п.). Карты знаменитых мест — Лориэна, Железных Холмов, Минас-Итиля и Хельмовой Крепи — весьма красивы, достоверны и разнообразны. Рельеф местности неразрывно связан со структурой миссий и характером карт - практически во всех сценариях имеются узкие проходы, удобные для обороны и становящиеся главными объектами борьбы, а также возвышенности, дающие захватившей их стороне тактическое преимущество. Все это, в сочетании с весьма разумно организованной системой сбора ресурсов (колодцы дают еду, шахты — руду) и т.н. Places of Power, приносящими своим владельцам серьезные военные бонусы, делает игровые карты интересными и сложными стратегическими головоломками.



Любимцы всех толкиенистов мира — Энты — выглядят как... ходячие деревья. Впрочем, после соответствующего апгрейда они приобретают способность укореняться и замедлять врагов.

Процесс постройки и апгрейда юнитов осуществляется по несложной, но достаточно любопытной схеме, когда, руководствуясь текущими тактическими соображениями, вы принимаете решения о том, какие войска нужно производить и как их улучшать, чтобы получить в конечном итоге оптимально сбалансированную армию. Знакомый любому читавшему книги Толкиена ассортимент лучников, пехоты, скоростных юнитов и колдунов пополнился в *War of the Ring* еще и героями — сюжетными персонажами *«Властелина Колец»*, усиливающими дружественные юниты, находящиеся от них в непосредственной близости и обладающие собственными уникальными атаками.

Однако, как уже было сказано выше, невзирая на все суперспособности героев и на все разнообразие типов войск, сражения представляют собой неуправляемые, беспорядочные потасовки, не более того. Никаких сложных команд, никаких формаций, никаких тактических приемов... Клепаем побольше юнитов и посылаем их в атаку - вот, собственно, и все. Возможно, кому-то такой упрощенный подход придется по вкусу, но, честно говоря, после появления в последнее время большого количества по-настоящему «тактических» RTS (самый свежий пример — *Empires*), творение Liquid Entertainment кажется непозволительно примитивным, в особенности учитывая сложность и богатство вселенной, по которой была сделана игра.



Одна из главных проблем *War of the Ring* — слишком маленькое панорамное окно в сочетании с ограниченной подвижностью камеры.

Томас Л. МакДональд

Все равно что купить дорогую красивую машину и использовать ее для вывоза мусора...

Вердикт ★★★☆☆

До обидного примитивная RTS на фоне великолепно проработанного мира Средиземья.

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal Games** РАЗРАБОТЧИК: **Amaze Entertainment** ЖАНР: **Action-Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 64MB RAM (128MB RAM для Windows XP), 1.5GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

The Hobbit

Скучноватое путешествие через Гору и под Горой

Скажите, вы где-нибудь встречали у Толкиена упоминание о хоббите по имени Нинтендо Бэггинс? Я, честно говоря, тоже такого не припомню, но уверяю вас — поиграв в изданную Vivendi Universal игрушку *The Hobbit*, вы проникнитесь твердой уверенностью в том, что у Фродо и Бильбо непременно был японский родственник с таким именем. Маленький, шерстолапый и вообще довольно милый (хотя и несущий на себе приставочное проклятие в виде идиотской анимешной физиономии), наш герой бодро скачет с камня на камень и с кувшинки на кувшинку, взбирается на горы и скатывается вниз, разъезжает на подземных вагонетках a la *Индиана Джонс*, а также собирает грибы и цветные кристаллы, служащие ему источником дополнительной энергии... В промежутках между прыжками и скачками он находит волшебное кольцо, делающее его невидимым, и общается с магом и гномами. Все эти микро-вставки «элементов Толкиена» лишь подчеркивают то, что по большому счету *The Hobbit* абсолютно ничем не отличается от сотен других штампованных приставочных аркад.

Внимание, Смог!

В игре есть несколько очень милых роликов, в том числе один с участием Гэндальфа, голос которого поразительно напоминает голос Йана МакКеллена.



Вы помните, чтобы в книге Бильбо скакал по таким платформам? Вот и я тоже не припомню...

Драки с гоблинами, волками и пауками — занятие, конечно же, более интересное, чем доставка маслобоек.

Да и вообще «приставочно-аркадный» геймплей вовсе не обязательно означает «плохой» геймплей — иногда в играх этого жанра бывает очень даже весело попрыгать с платформы на платформу. Но вот делать игру, представляющую собой странную солянку из аркадных штампов, и называть ее *The Hobbit* — на мой взгляд, нехорошо.

После невразумительной начальной заставки загружается первый уровень, и это, РАЗУМЕЕТСЯ, Хоббитон. (Все, кто играл в игрушку *Fellowship of the Ring*, тоже изданную Vivendi, гарантированно испытают сильнейшее deja vu.) И лишь самые



Ловушка с водоворотом — один из самых удачных моментов в игре, хотя дурацкие «плавающие бонусы» и здесь портят все впечатление.

стойкие и целеустремленные искатели приключений сумеют сохранить свой первоначальный энтузиазм, получив квест типа «Найди и принеси мне мою маслобойку» или «Я потеряла где-то в городе вязальную спицу — если ты найдешь ее, принеси мне, хорошо?»... Тех немногих, кто не сдастся перед лицом столь сложных и опасных заданий, ждет массовый забой гоблинов, волков и пауков за пределами мирного Шира. Драки с монстрами — занятие, конечно же, более интересное, чем доставка маслобоек, но поскольку управление в игре чудовищно неуклюжее, неудобное и непредсказуемое, а «умная» камера периодически сходит с ума, никакого удовольствия от сражений вы скорее всего не получите. Еще в *The Hobbit* есть стелс-эпизоды (наш герой должен незамеченным прокрасться мимо врагов), которые придется переигрывать по много-много раз, до боли, до слез, до отвращения. Что касается кульминации игры - встречи с драконом Смогом, — то данная сцена была внаглую содрана из *Dragon's Lair*...

Что хорошего можно сказать про *The Hobbit?* Ну хотя бы то, что многие ловушки здесь устроены весьма по-умному и с фантазией (особенно та, где вас засасывает в центр водоворота), а некоторые боевые приемы — зрелищны и забавны (хотя Бильбо и орудует своим дорожным посохом как



Без Кольца Бильбо вынужден прятаться от троллей.

какой-нибудь ниндзя, да и прыгает он абсолютно не по-хоббитски).

The Hobbit не светит перспектива стать чьей-либо любимой игрой. Взрослым геймерам эта аркада покажется слишком заурядной, детям - чересчур трудной, а поклонники *«Властелина Колец»* сочтут ее надругательством над памятью Профессора. Впрочем, если вы давно собирались попробовать какую-нибудь приставочную «бродилку» и сейчас вам решительно не во что играть — купите *The Hobbit*, и пара часов веселья вам гарантирована. **Чарльз Ардай**

Вердикт ★★☆☆☆

Стандартная приставочная аркада, слегка приправленная «элементами Толкиена».

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering/Take-Two Company** РАЗРАБОТЧИК: **Illusion Softworks** ЖАНР: **Tactical shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 128MB RAM, 2.4GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**

Hidden & Dangerous 2

Победа, но какой ценой?

Как вы помните, оригинальный Hidden & Dangerous появился на бурно развивающемся рынке тактических шутеров несколько лет назад и сразу же поразил игровую общественность и своим уникальным балансом экшена и стратегии, и сюжетом, посвященным подвигам британских коммандос во время Второй мировой войны. *Hidden & Dangerous 2* продолжает абсолютно все традиции своего знаменитого предка — это касается и реалистичного, жесткого и чертовски увлекательного геймплея, и, как ни грустно, огромного количества багов, проблемного AI и неудобного интерфейса.

Разумеется, вторая часть несет в себе целый ряд принципиальных улучшений по сравнению с первой — речь идет прежде всего об улучшенных графике и звуке, а также о высокодетализированных уровнях, натуралистично воссоздающих пострадавшие от войны территории и способствующих созданию уникальной игровой атмосферы, не имеющей ничего общего с красочным весельем, царящим в *Battlefield 1942* или, скажем, *Black Hawk Down*. В режимах от первого и от третьего лица управляемая нами элитная группа Британских Воздушных Сил Специального Назначения (British Special Air Service, SAS) сражается с фашистами на четырех театрах военных действий и выполняет 20 сложнейших боевых заданий, основанных на реальных исторических событиях. В ходе прохождения кампании нам предстоит не раз пробираться в тыл врага, чтобы спасать сбитых летчиков Союзников, разрушать германские коммуникации, уничтожать секретные бункеры и добывать важные документы. Превосходно срежиссированные неинтерактивные сценки, брифинги и доклады по возвращению с заданий отлично воссоздают суровую атмосферу Второй мировой и заставляют поверить в реальность происходящего. Кроме того, *Hidden & Dangerous 2* обладает высочайшим показателем replayability, ибо все миссии кампании можно проходить еще в двух принципиально различающихся режимах: Carnage (необходимо убить всех врагов на карте) и Lone Wolf.

Вооружен и очень опасен

Перед началом каждой миссии игрок набирает команду из четырех бойцов SAS (из 30 доступных) и самолично экипирует их. Скрупулезная процедура выбора оружия и оборудования в зависимости от типа предстоящего задания является в *H&D2* важнейшим элементом успеха. Всего имеется более 40 образцов оружия, в число которых входят и весьма мощные средства — немецкий легкий пулемет MP 40, британская снайперская винтовка Lee Enfield .303 и чешский пулемет ZB26. Количество доступного диверсионного оборудования тоже достаточно велико: бинокли, фотоаппараты, декодеры, ножи, гранаты, магнитные и противотанковые мины, TNT и т.д. и т.п. Кроме того, в процессе выполнения миссий бойцы могут брать амуницию и оборудование у погибших союзников и противников.

Каждый солдат обладает целым рядом атрибутов и навыков, в число которых входят, в частности, Shooting, Stealth, Strength, Endurance и First Aid, а боевая эффективность представителей различных профессий напрямую связана с уровнем прокачки соответствующих скиллов. Например, снайперу, укрывшемуся на колокольне церкви и стреляющему по одиночным мишеням, требуется высокий показатель Shooting, а пулеметчику, сидящему на стационарной позиции и сдерживающему немецкое наступление, — Endurance и Strength.

Если вы сумели правильно подобрать бойцов для миссии и снабдить их нужным оружием и оборудованием, то даже самый сложный сценарий можно пройти без особых проблем - поэтому предмиссионная подготовка является ничуть не менее важным элементом игры, чем последующий экшен. Для меня лично процесс экипировки солдат, выполненный в лучших традициях RPG, стал одним из главных козырей *H&D2*, но те, кому лень со всем этим возиться, могут автоматизировать данную процедуру благодаря функции Auto-Setup.

Слабоумные с автоматами

H&D2 предъявляет нешуточные требования и к вашей меткости, и к умению стратегически мыслить. Экран тактического управления взводом был слегка упрощен по сравнению с первой частью, хотя дальнейшие настройка и отладка ему все равно не повредили бы. Нажатием клавиши «пробел» вызывается карта, с помощью которой можно быстро скоординировать действия бойцов, дать им указания или вызвать воздушный или артиллерийский удар.

К сожалению, геймплей *H&D2* здорово портят недостатки, в полном составе перекочевавшие в сиквел из первой части, — глючной AI однополчан и не менее глючные скрипты, управляющие действиями противников. Очень часто бойцы двигаются не туда, куда надо, или просто игнорируют отданные им команды, а вражеские солдаты — вообще откровенно тупят, например, бегут на вас без единого выстрела. Тем не менее даже на самом простом уровне сложности миссии весьма трудны, и постоянный микро-менеджмент безмозглых товарищей по команде нервирует намного больше, чем выполнение поставленных задач. Многопользовательский режим позволяет одновременно сразиться 32 игрокам и включает несколько модов (Objectives, Deathmatch, Occupation), но увы, онлайновые побоища омрачены багами сетевого кода, на корню убивающими надежду на то, что *H&D2* удастся хоть немного потеснить нынешнего короля интернет-баталий — *Battlefield 1942*.

Подведем итоги. Невзирая на все свои недостатки *Hidden & Dangerous 2* является весьма достойным представителем поджанра тактических шутеров. Стратегическое планирование, экипировка бойцов, увлекательный и аддиктивный геймплей, — все это позволяет рекомендовать игру широкому кругу геймеров, умеющих думать не только спинным, но и головным мозгом.

Рафаэль Либераторе



Чтобы попасть в цель, нужно всего лишь совместить с ней перекрестье прицела. Главное — приноровиться к тому, что бойцы дышат, и учитывать отдачу оружия.

В игре есть возможность отдавать бойцам приказы с помощью жестов — т.е. без риска встревожить находящихся неподалеку врагов. Если бы только AI однополчан адекватно реагировал на эти приказы...

Вердикт ★★★½☆

Хорошее продолжение, подпорченное теми же самыми багами и проблемами AI, что и оригинал.

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal Games** РАЗРАБОТЧИК: **Radical Entertainment** ЖАНР: **Action-Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700MHz 192MB RAM, 32MB Video, 1.2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

The Simpsons: Hit & Run

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

Не хуже, чем по телеку!



Барт и Милхаус стоят у знаменитого Спрингфилдовского памятника.



«Привет, Лиза! Мне велели выдать тебе миссию!»



Лиза Симпсон взмывает в вечернее небо.

Несмотря на то, что название *The Simpsons: Hit & Run*, скорее всего, было придумано специалистами по маркетингу, а не самими разработчиками игры (это же готовый рекламный лозунг: *«Grand Theft Auto III* в городе Симпсонов!»), однако факт остается фактом: каким-то чудом дизайнерам Radical Entertainment удалось сделать по мотивам популярного мультсериала ДЕЙСТВИТЕЛЬНО превосходную игру. Голоса актеров, озвучивавших оригинальный мультфильм, дурацкий сюжет, бесконечный поток пошлых шуток — игра *The Simpsons: Hit & Run* получилась ничуть не менее язвительной, бестолковой и смешной, чем одноименное телешоу. Кроме того, это один из лучших экшенов за последний год.

Игру можно с полным основанием назвать полноценным «Симпсон-продуктом».

Мне нужна Аманда Хагэндкисс!

По всей видимости, игра *Grand Theft Auto III* действительно послужила для разработчиков главным источником вдохновения, хотя назвать *The Simpsons: Hit & Run* банальным клоном было бы несправедливо. Лучше назовем нашего сегодняшнего пациента «местами клоном с элементами пародии». По жанру это гоночная аркада с сильным упором на экшен — нам предстоит выполнить серию заданий в ярком, мультяшном и полностью трехмерном городке Спрингфилд, где, как известно, и проживает семейка Симпсонов. Как и в *GTA3*, мы продвигаемся по сюжету, выполняя линейную последовательность миссий, но при этом в любой момент можно приостановить прохождение кампании и заняться другими делами по своему усмотрению — причем многие из таких «побочных занятий» открывают доступ к новым автомобилям и другим полезным бонусам.

Сюжет игры не менее глуп, чем любая серия мультфильма — на сей раз Спрингфилд оккупировали загадочные черные фургоны и механические пчелы, являющиеся (возможно! а возможно и нет...) творениями злодея Монтгомери Бернса. Что самое удивительное, дизайнерам удалось так структурировать сюжетную линию, что она действительно оказывает самое непосредственное влияние на геймплей. Основная кампания разделена на семь уровней, и на каждом из них вам предстоит управлять машинами в роли одного из членов семьи Симпсонов — сначала Гомера, затем



Злобный Гомер просит подвезти его.

Барта, Лизы, Мардж, Апу, а на последних двух уровнях — снова Барта и Гомера. Спрингфилд разделен на три огромные карты, на которых по мере развития сюжета происходят всевозможные изменения и открывается доступ к новым локациям, а в самом конце игры город превращается просто в какой-то кромешный ад!..

Каждый уровень включает семь обязательных миссий и одну бонусную — все они так или иначе связаны с гонками, сбором ключевых предметов и уничтожением различных объектов. Задания выполнены в обычном для Симпсонов маразматическом стиле: помочь Любителю Комиксов добраться в кафетерий раньше другого придурка, чтобы первым разместить в Интернете свой комментарий по поводу дурацкого фильма; помочь деревенщине Клетусу в сборе пакетиков из-под кетчупа и т.д. При этом сложность сильно варьируется от миссии к миссии — некоторые задания оказываются до смешного легкими, а некоторые — настолько трудными, что доводят вас буквально до умопомрачения.

Как правило, для успешного прохождения большинства миссий нужно выбрать правильное авто и как следует изучить кратчайшие пути из одной точки карты в другую, — но несколько заданий мне лично дались очень тяжело, главным образом из-за безжалостных ограничений во времени. К счастью, разработчики понимали, что основными покупателями *Hit & Run* будут геймеры-казуалы, и не только дали нам возможность заново переигрывать миссии без каких-либо штрафных санкций, но и предусмотрели возможность пропустить особо трудное задание в случае, если вы провалили его несколько раз подряд. В результате даже те, кому вообще не удалось продвинуться по сюжету кампании, смогут попробовать все миссии и увидеть все ролики. Вот пример грамотного подхода к дизайну игры, который следовало бы взять на вооружение всем остальным игровым разработчикам!

Не подделка!

Но главное достоинство *Hit & Run* – это, конечно же, сами Симпсоны. Лицензия популярного телешоу используется с максимальной отдачей, и игру можно с полным основанием назвать полноценным «Симпсон-продуктом», ибо в ее создании принимали участие сценаристы оригинального мультика, и вы встретите здесь абсолютно всех, даже эпизодических героев сериала – не говоря уже о сотнях ссылок на события последних эпизодов. Ну разве можно не влюбиться с первого же взгляда в игру, где Апу во время гонки громогласно заявляет: «I'm a lean, mean Vindaloo machine!» и где несчастный, жалкий Ральф Уиггам дает обратный отчет перед стартом: «One...one...one... go!»? *The Simpsons Hit & Run* — замечательная игра: смешная, веселая, интересная. Для всех фанатов Симпсонов (кои, как известно, составляют 100% населения США) — must have, однозначно.

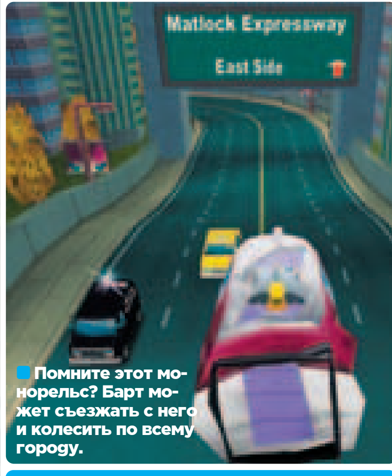


Барт любуется Луной, размышляя о смысле жизни.

Джефф Грин

Verdict ★★★★½

Лучший в мире клон *GTA3*, обязательное приобретение для всех фанатов Симпсонов.



Помните этот монорельс? Барт может съезжать с него и колесить по всему городу.

Портам — быть!

Как и *GTA3*, *The Simpsons Hit & Run* является портированной с приставки игрой, которая на PC работает намного лучше, чем на своей «родной» платформе. С точки зрения графики консольная версия вообще не выдерживает никакого сравнения с компьютерной. Конечно, 3D-движок *Hit & Run* не может сравниться по красоте с такими произведениями программистского искусства, как, скажем, *Tron 2.0*, но тем не менее трехмерный Спрингфилд оказался воссоздан в игре весьма качественно, и возможность выставлять на PC более высокое разрешение пришлась очень кстати — изображение стало более живым и четким. Кроме того, игровой код PC-версии был прекрасно оптимизирован — в отличие от многих «чисто компьютерных» игр, *The Simpsons Hit & Run* безо всяких тормозов шла на моем P4 в разрешении 1600x1200.

И хотя наверняка найдутся люди, утверждающие, что для нормальной игры в *Hit & Run* в обязательном порядке требуется приставочный джойстик или геймпад, у меня лично не возникло никаких проблем с комбинацией «мышь + клавиатура», и я уверен, что любой, кто водил боевые машины в *Battlefield 1942*, с легкостью справится с управлением Симпсоновскими тачками. А наличие mouse-look при передвижении пешком здорово упрощает и ускоряет исследование игровых уровней.

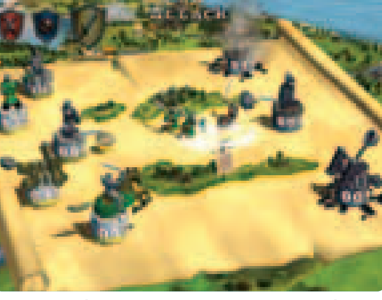
ИЗДАТЕЛЬ: **Capcom/Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Cinemaware** ЖАНР: **Strategy/Arcade** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 933 MHz, 256Mb RAM, 32 Mb Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1000 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video** MULITPLAYER: **Нет**

Robin Hood: Defender of The Crown (Робин Гуд: на страже Короны)

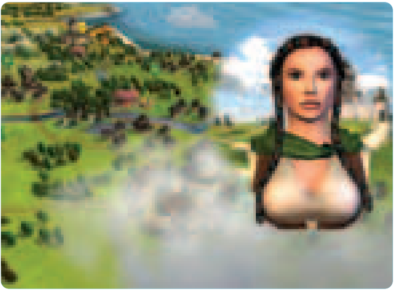
С большой дороги — на тропу войны!



Когда стена замка разрушена и становятся уязвимыми деревянные строения внутри него, в ход идет греческий огонь.



Разгар битвы. Поглядите на разнообразие вариантов атаки: мои воины — не салаги какие-нибудь.



Кому, как не обольстительной Мэриэн, поручить переманивание дворян на сторону разбойников?

Воскрешение старых хитов — занятие тяжелое и ответственное, требующее от разработчиков не только их профессионального умения, но и духовной заинтересованности. Иначе выведенная на новый технический уровень былая легенда предстанет перед очередным поколением игроков неуклюжей поделкой, в который раз подтолкнув их к мысли, что игры прошлых лет — антиквариат для истовых фанатов. Примеров неудач подобных благих начинаний много, и тем приятнее на их фоне знакомиться с проектом, который, будучи очищен от пыли былых времен, предстает перед нами, сияя ярче, чем первозданный продукт.

Герой данного материала не впервые за последние годы удостаивается внимания творцов виртуальных вселенных. Не так давно игроки уже имели возможность оценить работу одной из студий, создавшей игру о его приключениях. И вот — новое произведение на ту же тему. Каждую из этих игр человек несведущий может с легкостью назвать вторичной. И вправду, при поверхностном рассмотрении можно сразу же отметить, что первое творение практически на сто процентов копирует идеи незабвенного *Commandos*, второй же «выскочка» и вовсе является римейком стародавней забавы, которой тешились в далеких 80-х обладатели таких мастодонтов, как Amiga и Commodore.

Так о ком же идет речь? Этот персонаж знаком большинству из нас с детства, хотя сказания о нем слагались несколько веков назад на далеком Туманном Альбионе. Итак, защитник всех оскорбленных и обездоленных — благородный разбойник Робин Гуд.

Первый продукт, упомянутый в обзоре, а именно *Robin Hood: Legend of Sherwood* от Spellbound, мы не станем разбирать повторно, ибо в свое время ему было посвящено немало строк. С работой же Cinemaware, игрой *Robin Hood: Defender of The Crown* мы не преминем познакомиться поближе.

Всякое случается

Вот уж не думал, не гадал Робин, посиживая в своем лагере в Шервудском лесу, что вскоре ему и его бравым весельчакам-разбойникам придется забыть о беззаботной жизни вне закона и от мелкого грабежа перейти к делам куда более масштабным. На место плененного короля Ричарда Львиное Сердце метит его коварный брат принц Джон. С позволения последнего шериф Ноттингемский — заклятый враг Р. Гуда — выступает против лесного разбойника с настоящей армией королевских солдат. Не долго думая противник шерифа поручает своему верному другу Малютке Джону собрать из шервудской братии боевой отряд и встретиться с силами шерифа в честном бою...

Такова завязка истории, на протяжении которой Робину предстоит стать главой сначала английского графства (разумеется, это будет Ноттингем), а потом и вовсе объединить под своим началом всю Англию и выручить из плена короля Ричарда. Особо впечатлительным просьба поднять с пола нижнюю челюсть и подвязать ее тесемочкой во избежание подобных конфузов в будущем. Хотя, что ни говори, а в небывалом полете фантазии автору задумки игры отказать сложно.

Бравому Робину, к слову, тесемочка тоже не помешала бы, ибо и сам он о таком раскладе и не помышлял. Однако любовь всей его жизни, Мэриэн (Marian), потребовавшая начала локального Крестового похода разбойников, куда более решительна, и под ее напором, а также в который раз не устояв перед небывалой красотой девы (у вас бы тоже слюнки потекли, не сомневайтесь), Робин быстро распределяет будущие роли.

Каждому по способностям

Малютка Джон отныне будет руководить повстанческой наступательной армией — нанимать солдат, вести их в бой и ставить осаду на города. Битвы в игре проходят в реальном времени, в них участвуют пять родов войск: ополчение, лучники, меченосцы, рыцари и катапульты. Управление

насквозь приставочное, лучше всего для него подошел бы геймпад, но обладателю PC приходится справляться с помощью клавиатуры (мышь в данном случае совершенно непригодна), и в условиях довольно скоротечной битвы игрок поначалу может просто растеряться. Однако навык приходит быстро.

Остальные режимы также носят сильные черты аркадности, правда, с управлением в них разобраться намного проще.

Для победы в рыцарском турнире (организует турниры, а также принимает в них участие по приглашению, разумеется, Айвенго) вообще достаточно с бешеной скоростью молотить пальцами по двум кнопкам мыши, чтобы пустить лошадь в галоп, после чего слегка подкорректировать направление копья — и противник повержен, а вы уезжаете домой с кучей золота в кошельке, а также с дарственной от имени второго финалиста, менее удачливого, чем вы, на одну из его провинций. Хороший способ захвата земель без потери крови, надо заметить.

Для любителей пострелять заботливые девелоперы заготовили аж два вида забавы: засада на караван, в которой Робин метко отстреливает сопровождающих повозки бойцов из лука, и осада города, где с удивлением обнаруживаешь зачатки заправской баллистики.

Первый режим сулит вам финансовую выгоду, а также пополнение рядов ваших войск (случается, что караван сопровождает пленных рыцарей короля Ричарда), и больше всего напоминает тир, в котором мишени могут плеваться в вас стреляными свинцовыми пульками, и вам периодически приходится приседать за стойку с ружьями (в случае Робина — прятаться за ствол дерева).

При ведении осады все куда более интересно и зрелищно. В течение минуты вам необходимо разрушить одну из четырех стен замка, чтобы ваши войска могли беспрепятственно проникнуть внутрь и сразиться с гарнизоном. В осаде может участвовать одновременно до 10 заранее нанятых катапульт, и выглядит это, скажу я вам, впечатляюще.

Особняком стоят рейды Робина во вражеские замки. Это не только прекрасный шанс доказать всей Англии, что ее освободитель способен и стрелы пулять, и с мечом довольно лихо управляться, но и возможность пополнить казну, а также заслужить внимание одной из прелестных пленниц, томящихся в заточении в неприступных цитаделях (ну правильно, пока Мэриэн в разведке...).

Смотреть и слушать в оба!

Внешне игра оформлена довольно сносно. Портреты персонажей радуют хорошей прорисовкой и неплохой мимикой. На глобальной карте все условно, а потому особых придирок к детализации не возникает. Тем более, что даже карту разработчики не оставили без забавных мелочей: то там, то тут попадаются почти игрушечные городки с потешными жителями, бродящими от дома к дому. С одной стороны, расслабляет, а с другой - вносит некоторую степень оживленности в игровой мир. Порадовали также красивые одинокие перистые облака, то там, то тут проплывающие над английскими провинциями.

Примерно в такой же упрощенной манере, как глобальный экран, выполнены и сражения: фигурки бойцов — что шахматы на доске: минимум характерных деталей и немного простеньких движений. Впрочем, битвы проходят довольно динамично, а потому и скупость разработчиков в плане графических красот не вызывает недопонимания.



Грамотно парированный выпад сбивает противника с толку и на несколько мгновений он становится весьма уязвимым.

Совсем другое впечатление оставляют остальные режимы игры. Начиная с турнира, они поднимают планку внешнего вида все выше и выше. Что и говорить, это как нельзя более оправдано. Рыцарский турнир нельзя лишать пышности и торжественности и выводить на состязание огородные пугала верхом на деревянных лошадках.

До зеркального блеска начищенные доспехи, яркие одежды и знамена, разлетающиеся в щепки копья — все это разработчики не обошли вниманием. Стрельба из лука по живым мишеням, полагаю, тоже найдет своих почитателей, несмотря на несколько аляповатую анимацию. Огрех этот создатели игры в меру своих сил исправили в сражениях разбойника с вражескими солдатами на мечах.

Вот где присутствуют хорошие модели бойцов, резкие выпады, красивые взмахи, зрелищные прыжки и приседания в стремлении уйти от лезвия противника — на фоне замковых интерьеров все это смотрится на ура.

А пределом графических высот является, безусловно, режим осады. Раз от раза я не перестаю убеждаться в том, что по какой-то совершенно не понятной мне причине приставочным игрушкам и проектам, выпущенным для стационарных игровых автоматов, удается создать понастоящему объемное изображение и соблюсти практически осязаемую перспективу вопреки тому, что в целом они значительно уступают в мощности персональному компьютеру.

Настолько объемной картинки, как при осаде замков в *DotC*, где масштаб происходящего ощущаешь почти физически, я в компьютерной игре не встречал давно. Не спорю, это наверняка сугубо личные переживания и тем не менее они имеют место. Спасибо разработчикам.

За что хочется безоговорочно похвалить команду девелоперов, так это за озвучку игровых персонажей. Голоса актеров практически идеально соответствуют образу Робина и его друзей. Как поклонник академического английского произношения, выношу личную благодарность «голосу» Айвенго: сэр, я ваш поклонник. Музыка подобрана как нельзя более удачно. Бравурные мелодии заставляют сердце биться чаще в предвкушении очередного сражения или жаркой осады. Любой ритм приходится подстать соответствующему действу. Хорошо, очень хорошо.

Что мы имеем?

Несмотря на некоторые огрехи, вызванные, очевидно, мультиплатформенностью (не самые удобные интерфейс и управление, несколько упрощенная графика), и подчас довольно-таки дуболомный геймплей, игра сильно затягивает и проходится на одном дыхании. Перед нами тот самый случай, когда нарочитая несерьезность и пародийность происходящего, намеренное сведение к аркадности некоторых элементов, позаимствованных из других жанров, — это не минус, а огромный плюс. Римейк, безусловно, удался, и я уверен, что он уже нашел поклонников в лице современных игроков, которые и не помышляли о компьютерных играх в девятом десятилетии прошлого века, а на слово «commodore», произнесенное вами в их адрес, скорее всего ответят вам: «Сам такой!».

Сергей Еркин



Тебе не уйти от стрелы Правосудия, о несчастный!

Вердикт ★★★★☆

Задорная смесь разноплановых аркад, обрамленных в легкомысленный сюжет с легендарными персонажами, — неплохое блюдо для геймера.

ИЗДАТЕЛЬ: **Sony Online Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Sony Online Entertainment** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video, 600MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.8GHz, 512MB RAM, 128MB Video, 800MB на диске**

Planetside: Core Combat



Странствия в пустынных лабиринтах



Сжимая в руках мощную пушку — Maelstrom Heavy Assault Rifle, мой персонаж мчится по подземному комплексу, в незапамятные времена построенному инопланетянами. Поднимаясь по пустым коридорам обратно на поверхность, я чувствую себя в полной безопасности, т.к. никто по мне не стреляет. И дело совсем не в том, что я — крутой игрок или, скажем, читер. Просто почти никто не пожелал потратить кровные $30 за add-он к онлайновому шутеру *Planetside* под названием *Core Combat*.

Благодаря множеству новых и весьма продвинутых стволов, появившихся в этом дополнении, мы теперь имеем возможность стрелять статическими разрядами и даже распылять вокруг себя облака ядовитого газа. Список боевых механизмов пополнился телепортационной станцией, летающим мотоциклом и мобильной артиллерийской платформой. Найдя под землей любое из перечисленных средств уничтожения и поднявшись с ним на поверхность, вы получаете огромное преимущество перед теми, кто не раскошелился на *Core Combat*, т.к. добывать новые смертоносные игрушки можете только вы, а остальные — не могут. Супер!

Как по-инопланетянски будет «на побегушках»?

С другой стороны, перезаряжать продвинутое инопланетное оружие можно только под землей, поэтому оно получается «одноразовым». Ужасно весело... Кроме того, никаких особых причин задерживаться в катакомбах в течение сколько-нибудь длительного времени нет. Движимый азартом исследователя, я посвятил довольно длительное время изучению подземных лабиринтов, но, увы, так и не встретил там ни одной живой души. Несомненно, если геймеры начнут-таки в массовом порядке покупать *Core Combat*, то здесь будет очень весело, но пока геймплей представляет собой бесконечную беготню за добром и обратно. Хотите такую же пушку как у меня? Сейчас я сбегаю в подвал и притащу ее. Вам нужна эта мобильная артиллерийская платформа (кстати, очень классная штука) или какой-нибудь модуль? Я могу сгонять за ним к одному из четырех активных Geowarps, разбросанных по игровому миру. Увидимся через полчаса.

Надеяться на то, что народ будет покупать *Core Combat* только для того, чтобы получить доступ к более мощному оружию, — мягко говоря, наивно. По-хорошему, этот add-он должен был бы стоить значительно дешевле или вообще быть бесплатным. Хорошо еще, что череда патчей, выпущенных сразу же после релиза, исправила кошмарные проблемы, связанные с нестабильностью сетевого кода, из-за которых поначалу играть было вообще невозможно. Будем же надеяться, что со временем геймплей также подвергнется серьезной переделке, и у нас в конце концов появятся реальные причины лезть в древние подземелья инопланетян. **Даррен Глэдстоун**



Мобильная артиллерийская платформа выезжает на позицию.

Вердикт 

Хорошая идея, но неоправданно завышенная цена.

ИЗДАТЕЛЬ: **Shrapnel Games** РАЗРАБОТЧИК: **Malfador Machinations** ЖАНР: **Action-Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 500, 32MB RAM, 400MB на диске, 16MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Нет**

Space Empires: Starfury

Freelancer, зарабатывающий 200 кредитов в день

***Starfury* — очередное пополнение в знаменитой космической серии *Space Empires*, издаваемой компанией Shrapnel Games. В отличие от предыдущих частей, являвшихся классическими 4Х-стратегиями, геймплей *Starfury* в большей степени ориентиро**ван на экшен — очень приблизительно жанр игры можно определить как: «Sci-Fi Strategy Action-Adventure Sim RPG». Вы — капитан космического корабля, одинокий волк, выполняющий всевозможные миссии на протяжении трех сюжетных кампаний. Теоретически ваша глобальная цель — разобраться с космическими пиратами, но геймплей в высшей степени нелинеен и предоставляет игроку полную свободу действий: вас ждут и исследования таинственных систем, и многочисленные генерируемые случайным образом приключения (точнее, злоключения), и еще много чего.

Управлять корабликом очень легко, и хотя поначалу он довольно хрупок и уязвим, со временем, заработав достаточно денег, вы сможете прикупить для него множество апгрейдов (более совершенные лазеры, ракеты, торпеды, щиты и броню). Ну а в дальнейшем стартовый звездолет можно будет поменять на более мощный и продвинутый...

Разумеется, во время космических скитаний герою предстоят многочисленные сражения. Боевая система предельно проста: выбираем оружие, целимся, стреляем. Охота за головами и пиратство — отличные способы раздобыть немного наличности, впрочем, в *Starfury* можно выполнять самые разнообразные задания, так что миролюбивые игроки без работы тоже не останутся. Иными словами, игра понравится и любителям пострелять, и тем, кто предпочитает более безопасные курьерские миссии.

Нелинейный и разнообразный геймплей *Starfury* не даст вам соскучиться в течение очень долгого времени, гарантирую. Эта игра не может похвастаться шикарной графикой или озвучкой, но в ней есть то, что так ценят истинные фанаты жанра — свобода, атмосфера и огромная вселенная, полная тайн и опасностей. **Райан Скотт**

Жанр Starfury можно определить как: «Sci-Fi Strategy Action-Adventure Sim RPG».



Управлять кораблем легко и удобно.

Вердикт ★★★★☆

Нелинейный геймплей и полная свобода действий в сочетании с простотой и доступностью.

ИЗДАТЕЛЬ: Global Star Software РАЗРАБОТЧИК: **InterActive Vision A/D** ЖАНР: **Авиасимулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 800, 128MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN (2-16 игроков)**

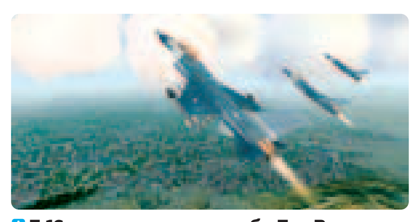
Jetfighter V: Homeland Protector

Прилетел и разбился при посадке

Как известно, т.н. «облегченные» авиасимуляторы делаются в расчете на самых страстных фанатов и случайных казуалов. Лучших представителей данного поджанра (например Jane's USAF) отличают легкость в освоении, красивая графика, наличие интересного сюжета и динамичный геймплей, больше напоминающий экшен, — вкупе все эти элементы, как правило, с лихвой компенсируют недостаток реализма. К сожалению, на примере *Jetfighter V: Homeland Protector* наглядно видно, что если просто соединить вместе красивые самолеты и однообразные, нереалистичные миссии, то получится игра, неудовлетворительная абсолютно по всем статьям.

Стремясь облегчить геймерам жизнь, авторы хороших «казуальных» симуляторов сознательно упрощают процесс управления самолетом и ведения воздушных боев — в частности, радар в таких играх, как правило, дает намного больше информации, чем в реальной жизни (или в реалистичном авиасиме). Как ни странно, в *Jetfighter V* подобные упрощения лишь делают игру еще сложнее и запутаннее для новичков. Вот краткий список моих основных претензий к интерфейсу и геймплею: радар не различает наземные и воздушные цели; невозможно понять, управляется ли приближающаяся к тебе ракета с помощью радара, или она с тепловым наведением (соответственно неясно, какие контрмеры нужно принимать); тренировочные миссии учат синхронизировать LANTIRN (Low Altitude Navigation and Targeting Infrared for Night) и захват цели, но никак не объясняют, зачем это нужно делать; невозможно применять padlock на вражеские самолеты и летящие к тебе ракеты и т.g. и т.п. Мануал тоже выполнен из рук вон плохо и не разъясняет многие важнейшие вещи, например, процедуру пуска ракет А-А. Довершает неприглядную картину отсутствие уровней сложности – еще одно т.н. «упрощение», не дающее виртуальным пилотам настроить игру в соответствии со своим опытом и способностями.

В *Jetfighter V* имеются отдельные миссии, мультиплеер по локальной сети (игра через Интернет отсутствует, хотя разработчики обещают исправить это, выпустив специальный патч) и линейная, жестко заскриптованная кампания. Сюжет этой кампании (неизвестные враги вторглись на западное побережье США) мог бы быть весьма неплох, не будь он настолько бездушен и скучен. Вне зависимости от содержания брифинга и типа сценария — расчищаете ли вы воздушное пространство или атакуете ракетами наземные цели — экшен всегда один и тот же: сбиваем реактивные истребители, движущиеся прямо на нас, расстреливаем ракетами Maverick танки или прилетаем в заданную точку и там опознаем нужное здание или боевую машину. Никакой драмы, никаких сюрпризов, никакого адреналина, а главное — никаких (если не считать периодически приходящие скриптовые сообщения) разговоров в воздухе — неважно, сколько пилотов принимает участие в операции, радио все равно будет молчать как партизан...



F-16 охраняют мирное небо Лас-Вегаса.

Огрехи дизайна, сложность в освоении, скучная кампания, невозможность играть через Интернет — все эти проблемы делают *Jetfighter V* сплошным разочарованием и для хардкорных виртуальных пилотов, и для казуалов. Не рекомендуем. **Джеффф Лэки**

Вердикт ★★☆☆☆
Уникальная комбинация скуки и разочарования.

ИЗДАТЕЛЬ: **Gotham Games** РАЗРАБОТЧИК: **Pivotal** ЖАНР: **Tactical Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 1GHz, 128MB RAM, 1.5GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

Conflict: Desert Storm 2—Back to Baghdad

Миссия выполнена неудовлетворительно

Сюжет *Conflict: Desert Storm 2* повествует о новых похождениях элитной группы спецназовцев, знакомых нам по первой серии игры. Однако создается впечатление, что солдатам нужно было все-таки дать немного отдохнуть, прежде чем бросать их в пекло второй части.

Безусловно, у игры есть свои достоинства. Новички в жанре тактических шутеров, несомненно, оценят превосходные тренировочные миссии, которые быстро научат их переключаться между бойцами и отдавать команды. А вот боевые задания, представляющие собой долгие и практически безопасные переходы, чередующиеся со скоротечными и чертовски трудными схватками, вряд ли придутся кому-либо по вкусу. Впрочем, те немногие миссии, в которых авторам удалось правильно сбалансировать уровень сложности (особенно сценарий, где мы начинаем в одиночку и освобождаем трех своих товарищей из лагеря военнопленных), представляют собой отличную смесь тонкой тактики и ураганного экшена.

Наши однополчане способны таскать на себе сотни фунтов оборудования и выживать даже после нескольких прямых попаданий в туловище, но вот самостоятельно обойти кучу мусора или выбраться из оврага они, увы, не в состоянии. Подобные досадные ограничения AI здорово уменьшают количество доступных вам способов достижения цели. И несмотря на то, что в *Conflict: Desert Storm 2* присутствуют два отряда сил специального назначения (Delta Force и SAS), и вы можете выбирать, за какой из них проходить игру, различия между этими подразделениями настолько незначительны, что нет никакого интереса переигрывать уже выполненные миссии в другом составе. Разумеется, не обошлось и без багов, заставляющих солдат периодически застревать в углах или без всякой видимой причины бежать туда, куда не надо. В общем, я бы посоветовал вам дважды подумать, прежде чем подписываться на это опасное путешествие в столицу Ирака.
Том Эдвардс



Ассортимент оружия достаточно велик и включает мощную противотанковую «пушку».

Вердикт ★★½☆☆
Временами неплохо, но намного хуже, чем могло бы быть.

ИЗДАТЕЛЬ: **Shrapnel Games** РАЗРАБОТЧИК: **Illwinter Game Design** ЖАНР: **Походовая фэнтези-стратегия** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64MB RAM, 250MB на диске** MULTIPLAYER: **LAN, Internet, PBEM, Hot-Seat (2-17 игроков)**

Dominions II: The Ascension Wars

Возвращение государя

Первая часть *Dominions* стала в свое время ярчайшей иллюстрацией того, как легко можно убить великолепную игру неудобным интерфейсом и примитивной графикой. Вторая часть, конечно, тоже не может похвастаться суперкрасивой картинкой, да и интерфейс ее по-прежнему достаточно громоздок, но тем не менее оба эти элемента были существенно улучшены — как раз настолько, чтобы не заслонять и не портить потрясающий геймплей. А когда вы его распробуете и по достоинству оцените, все остальные недостатки игры перестанут иметь для вас какое-либо значение, гарантирую.

Глубоко, глубже, еще глубже

То, как *Dominions II* постепенно, слой за слоем раскрывается перед пытливым геймером, уже само по себе заслуживает восхищения. Поначалу кажется, что вся игра — это карта, разбитая на провинции, в которых мы перемещаем войска, собираем налоги, строим крепости и замки и изучаем магию, причем делается все это с одной-единственной целью: расширить доминион своего божества. На первых порах игровой процесс кажется очень сложным и запутанным, и даже толстенный мануал не сильно спасает ситуацию... Затем вы постепенно начинаете понимать, как можно использовать преимущества своей расы в тактических сражениях. (Войска разрешается расставить перед боем и дать им подробные указания по дальнейшим действиям, но непосредственно управлять ими нельзя — вы лишь наблюдаете схватку, грызя ногти от волнения и собственного бессилия.) Потом вы узнаете, как можно усиливать армии с помощью заклинаний — магическая система весьма обширна, и есть из чего выбирать. Потом понимаете, как работает механика управления доминионом. После чего до вас вдруг доходит, что все это время вы развивали божество в совершенно неверном направлении, и что нужно сделать, чтобы исправить ситуацию. В этот момент вы случайно бросаете взгляд на часы и видите, что уже 3 часа ночи...

В *Dominions II* имеется огромное количество нюансов, разобраться в которых можно лишь путем долгой практики, но, как ни странно, базовые правила игры достаточно просты и логичны. Каждая провинция характеризуется рядом параметров, в число которых входят: доход, ресурсы, аборигенная раса и численность населения; кроме того, в ней могут быть особые места, служащие источниками магических кристаллов. Армии не способны передвигаться без командиров, и исход любого сражения напрямую зависит от того, как вы расставили войска перед боем. Вы возводите храмы, чтобы расширять свой доминион, крепости — чтобы собирать ресурсы, и лаборатории — чтобы исследовать заклинания и нанимать специальные юниты. В игре имеется множество рас, которые реально различаются между собой и обладают совершенно разными наборами боевых единиц. Ходы всех сторон происходят одновременно, что делает игровой процесс весьма динамичным и напряженным, особенно в превосходно реализованном многопользовательском режиме.



Огромное внимание в *Dominions II* уделяется индивидуальным способностям юнитов и магическим заклинаниям, но и на стратегическом уровне здесь есть, где развернуться.

Современная игра старой школы

Ветераны, ностальгирующие по золотому веку походовых стратегий, обнаружат в *Dominions II* много общего с классическими древними хитами, в частности с *Seven Cities of Gold* — что, впрочем, нисколько не умаляет собственных достоинств игры. Без всякого преувеличения *Dominions II* — лучший представитель поджанра 4X-стратегий за последние пять лет. Разработчики умудрились соединить вполне пристойную графику с потрясающе глубоким, разнообразным и сложным геймплеем, и в результате от игры решительно невозможно оторваться. Здесь есть все: огромные армии, эпические битвы, множество классных заклинаний и магических предметов, великолепная музыка, а главное — настоящая стратегическая глубина, которую, пожалуй, и за год не постигнешь до конца. Имеется даже возможность играть за расу Cthulhu, пользуясь заклинаниями Void Summonings и набирая войска из Deep Ones. Вообще, пытаться описать игру такого масштаба на одной странице — дело совершенно бесполезное: если вы ее купите, то и сами все узнаете. Со временем.

Брюс Герик

Не отступай перед трудностями!

ВСЕМ ХОРОША ИГРА DOMINIONS II, но вот туториала, который помог бы новичку прорваться через навороченный интерфейс и понять базовую игровую механику, в ней, увы, нет. К счастью, нашелся-таки фанат, сделавший за дизайнеров Illwinter их работу и снабдивший *Dominions II* обучающим режимом. Результаты его труда можно скачать по адресу: www.maladjustite.com/dom2_walkthru.html. Не говорите потом, что мы вас не предупреждали.

Вердикт ★★★★☆
Лучшая на сегодняшний день 4X-стратегия.

ИЗДАТЕЛЬ: **Sega** РАЗРАБОТЧИК: **Hitmaker** ЖАНР: **Crazy Racing** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1GHz, 256Mb RAM, 64Mb Video, 500Mb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1.2GHz, 512Mb RAM, 128Mb Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Crazy Taxi 3

Dejeu-vue le taxi



Ощущение того, что прыжки такси стали еще выше, не покидает на протяжении всего процесса.



Мисс Венера — самый колоритный водитель *Crazy Taxi 3*. Отличная пара для не менее квадратного Zax'a.



Домашний развоз каратистов...

Иногда, сам того не подозревая, человек рождает на свет нечто, становящееся предметом для тиражирования на долгое время. Силиконовые подвывания Шер в ее же Belief дали мисс Пластическая Хирургия несколько дополнительных лет творчества, а юным талантам — дорогу в массы. Фокусы братьев Вачовски не повторяют разве что первокурсники Государственного Института Кинематографии им. Герасимова. А клоны пресловутого Г. Поттера маршируют по центральным площадям мегаполисов мира с золотыми пиявками и магическими контрабасами наперевес. Вам мало? Сотрудники Hitmaker, без стыда копирующие себя на протяжении трех лет, помогут вам избавиться от дефицита дубликатов.

Oops, I'm crazy again

В свое время (в 2000-м году) слегка перпендику-



лярная забава про безумного таксиста не успевала собирать хвалебные отзывы обозревателей. На живой торга еще приставке Dreamcast по улицам West Coast носились желтые кэбы с водителями-экстремалами, развозившими пассажиров и не обращавшими никакого внимания на ПДД и разбегающихся из-под колес прохожих. Спустя год виртуальная проекция Сан-Франциско сменилась гипотетическим Small Apple, в арсенале беспринципного гонщика прибавилось акробатических трюков, а жаждущий передвижения народ стал активно собираться в группы, требуя большего времени на развозку.

Третья же часть некогда популярной серии поражает своей пустотой, умудряясь при этом сохранять все свои изрядно засохшие ингредиенты на месте. Мы по-прежнему скачем как ошпаренные по улицам города, подбираем тех, кто не прочь расстаться с жизнью на заднем сиденье, развозим их по точкам, собираем бонусы и получаем в награду скромную лицензию класса D. Вместо четырех водителей — целый таксопарк психов. В качестве альтернативы *Crazy Pyramid* — *Crazy «Кто Бы Сомневался» X*.

Искать отличия от *Crazy Taxi 2* — все равно что долбиться головой о стоящий под окном фургон с хлебобулочными изделиями. Их (отличий) попросту нет. Устаревшая ровно на три года графика еще кое-как смотрелась на старушке Dreamcast. Выставлять же напоказ подобные художества сегодня элементарно неприлично. Впрочем, куда гаже выглядят опостылевшие донельзя треки The Offspring, от которых воротит не хуже, чем от нашатыря. Такое впечатление, что знания звукооператоров Hitmaker ограничиваются десятком композиций в исполнении вышеупомянутого коллектива и его братьев-близнецов — Bad Religion и Citizen Bird.

Несмотря на лезущую изо всех щелей вторичность, оторваться от банальной развозки или заданий *Crazy X* так же сложно, как и выполнить их.

Компиляция

Вдобавок к свежему Glitter Oasis, чьи улицы до отказа забиты опаздывающими бизнесменами, баскетболистами и женщинами странного пове-



Мистер Браун выбрал явно не лучшее поле для спортивных достижений.

дения, свои «першпективы» предоставят знакомые по предыдущим частям Small Apple и переделанный под современные нужды West Coast. Каждый из них желательно изучить досконально, дабы не тыкаться по дороге в каждую колонну и не выслушивать от пассажиров постоянное «I took a wrong cab!». Вечно недовольные доставкой жители города без устали скачут на сидении на пару с каучуковой машиной, вопя на каждом шагу «Step only gas!», щедро отстегивают местные доллары за эффектные прыжки над автобусами и с досады пинают нерадивое авто в случае опоздания к месту доставки. Принцип «подобрал — отвез — взял другого» не изменился ни на грамм. Добавить параллельную развозку нескольких пассажиров так и не удосужились.

Но несмотря на лезущую изо всех щелей вторичность, оторваться от банальной развозки или заданий *Crazy X* так же сложно, как и выполнить их. Степень идиотии миссий вместе со всеми остальными составляющими осталась на том же уровне. За полминуты доставить футболиста через все поле к воротам, уворачиваясь от очень наглых встречных машин, сбить десяток НЛО или больше полусотни кеглей, улететь как можно дальше от лыжного трамплина — все это уже было, но в других фантиках. После пройденного вдоль и поперек *Crazy Taxi 2* изводить себя безумными поручениями по второму кругу нет никакого смысла и желания.

Локализовано цензурой

Назвать детище токийских разработчиков иначе, чем «автоклон», не поворачивается язык. Однако, если по какой-то неведомой причине вы пропустили Crazy Taxi даже в ее предыдущей PC-реинкарнации, выбросьте из головы все, что прочли выше, и отправляйтесь в ближайшую аптеку хотя бы за третьей частью. При всем желании вы не потеряете ничего, кроме нескольких заданий Crazy Pyramid. Но и того, что есть, за глаза хватит, чтобы переломать не один манипулятор в порыве неподдельной злости на авторов-садистов. Существование же *Crazy Taxi 3* на очень жестком Western Digital закончится аккурат с уходом номера в печать. Небольшой разрыв между этим знаменательным событием и сдачей статьи будет заполнен не свихнувшимися кэбменами, а чертовски аддиктивной Trackmania. Общение с CT при этом прекратится на ближайшую вечность. Впрочем, не исключено, что совесть Hitmaker будет спать еще долго, и в ближайшие 365 дней в редакционное мусорное ведро придется отправить очередной сиквел *«Сумасшедшего Такси»* — в той же упаковке, с теми же приемами и ненавистным *The Offspring* в качестве шумового загрязнения.

Сергей Жуков

Генератор хитов

СВОЕ НАЗВАНИЕ Hitmaker оправдывает с лихвой. Практически неизвестная на ПК студия выпустила целый ряд игр для почившей Dreamcast, некоторые из которых по сей день остаются «нумеро уно» в жанре. До сих пор не появилось теннисного симулятора, способного окончательно задвинуть в угол старенький *Virtua Tennis*. А последний проект «Хитоделателей" на той же DC — световой шутер Confidential Mission — оказался великолепным подарком на поминках некогда процветавшей консоли. На фоне предыдущих заслуг желание копировать себя выглядит хуже некуда. Хотелось бы надеяться на то, что господа разработчики все же не дойдут до переноса *VT* в PC-плоскость, оставив приятные впечатления от виртуального размахивания ракеткой нетронутыми.

Вердикт ★★½☆☆

Гениальное самокопирование на уровне однотипных аркад про Гарри Поттера.

ИЗДАТЕЛЬ: **Running With Scissors** РАЗРАБОТЧИК: **Running With Scissors** ЖАНР: **Cynic FPS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733MHz, 128MB RAM, 32MB Video, 1.4Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1.2GHz, 384MB RAM, 64Mb Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet**

Postal 2: Share The Pain

Сошел с ума online

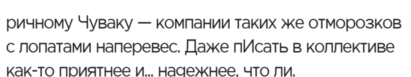


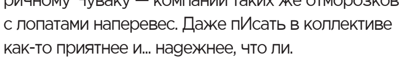
Именно этот песик загадил хозяйский двор еще весной.

Такая красота достигается путем единственного выстрела из клоунской пушки, стреляющей консервами с неизвестной субстанцией типа «керосин».

Безусловно, гениталии бабуинов в генитальном же соусе — любимое блюдо арабов.

Для одних Postal — это культ, для других — дегенератор детских умов, для третьих — злая насмешка над профессией почтальона. Объединяет эти три мнения то, что они одинаково неверны. Студия Running With Scissors — вовсе не кучка безумцев-вивисекторов, пытающихся забить кровавой ватой неокрепшее сознание. *Postal* — всего лишь грамотно исполненный фарс наподобие тарантиновского *«Убить Билла»*. Этакий винегрет из наиболее откровенных моментов жизнедеятельности человека, местами на голову обошедший карамельный симулятор гопника *Grand Theft Auto 3*. Единственное, чего всегда не доставало эксцентричному Чуваку — компании таких же отморозков с лопатами наперевес. Даже пИсать в коллективе как-то приятнее и... надежнее, что ли.





Gary Coleman vs. дядя Дейв

Спустя полгода до RWS наконец дошло, что наличие мультиплеера в столь циничной игре жизненно необходимо. И Share the Pain полностью оправдывает свое предназначение, значительно расширяя возможности киберфриков, прикидывающихся четырнадцатилетними девочками в чатах, но практически ничего не добавляя в одиночную игру. Два канализационных уровня про арабов — Underhub и Tora Bora, абсолютно сумасшедший уровень сложности They Hate Me, развязывающий руки даже виртуальным сотрудникам Running With Scissors, и

Из *Postal 2* можно почерпнуть куда больше вдохновения, чем жалкие четырнадцать карт и их редактор.





Играть в Snatch на кладбище — это что-то. Самое место для того, чтобы таскать друг у друга подруг.



Пулеметы против коровьей головы — ничто.

жуткая конструкция, разбрасывающая консервные банки с бензином в качестве нового оружия — не в счет. В этом плане *P2: StP* похожа на аналогичный довесок к *Unreal II*. С той лишь разницей, что в первом случае это приятная надстройка, слегка продлевающая жизнь оригинала, а во втором — попытка удержать на плаву откровенно провальный сиквел.

И все же несмотря ни на что сомнительные достоинства *Share The Pain* вряд ли затянут подавляющее большинство геймеров дольше, чем на несколько вечеров. Тусклый мультиплеер начисто лишен динамики и далеко не так циничен и привлекателен, как его одиночный коллега. Конечно, наблюдать носящегося по уровню мистера Коулмана в количестве пяти штук (все — с холщовыми мешками за спиной) и мочиться друг на друга вместо привычной перестрелки даже весело. Но недолго. В свете последних выборов губернатора Калифорнии и из-за своего маленького роста малыш Гари становится единственной альтернативой, а поливание противника из огромного нелепого пятна с надписью Censored как-то не впечатляет. Да и риск, что отстрелят башку, пока будешь бегать со спущенными штанами, слишком велик. В итоге и получается, что многопользовательская часть *Postal 2* не выбивается из числа сотен аналогичных сетевых развлечений, коими снабжен каждый первый шутер.

Отобрать любовь

Выбор развлечений фактически на нуле: стандартный Deathmatch, его командная разновидность, похотливый режим Snatch и популярный на онлайновых серверах Grab. Последний, впрочем, не далеко ушел от стандартной пальбы на свалке или среди кладбищенского компоста, разбавив содержимое уровней мешками, прибавляющими собравшему их по 25% силы за спасительный пакетик. Десяток таких упаковок за спиной — и любой встречный будет смачно разбрасываться конечностями при встрече. Менее востребованный Snatch — всего лишь привычный Capture The Flag, где вместо развевающейся тряпки за плечами болтается грудастая девица. Отоб(д)рать любовь у коллеги есть цель любого уважающего себя Чувака. За свое джентльменство юный кретин получит первое место в рейтинге, всеобщее признание и пару стонущих поклонниц.



Победителю матча достается пара стонущих postal babes со спущенными штанами.

Разнообразить процесс сбора мешков и переманивания красоток призваны несколько модификаторов — не менее экзотических и больше подходящих серии Worms, нежели серьезной истории о трагически свихнувшемся обитателе трейлера. Always Gib сделает все трупы взрывоопасными, Double Strength удвоит эффективность заплечной тары, а про Low Gravity, Instant Kill и No Health Pipes и так понятно: прыгаем выше, убиваем быстрее и ноусмокинг, postal dudes. Не густо.



Underhub, как и следовало ожидать, суть сплошная канализация, под завязку набитая талибами.



Мешок за спиной придурка в кожаной маске — импровизированный апгрейд, позволяющий на «ура» сносить головы оппонентов.

Вырезано цензурой

На официальных форумах RWS регулярно появляются темы вроде «*Postal III* ideas...», с помощью которых неудовлетворенные поклонники доносят до разработчиков свои гениальные мысли. Если отфильтровать всякую ахинею насчет нового оружия, получим приблизительно следующее: «Было бы неплохо добавить расчлененки. Ну, не так, чтобы по кусочкам, но хотя бы руки и ноги. И звезд шоубизнеса побольше. Как насчет Джерри Спрингера и Барбары Стрейзанд?». Судя по количеству пинков в сторону последней со стороны экстремистов (вспомним хотя бы South Park), четвертовать будут в основном несчастную актрису & певицу. Что же до вашего меня, то я откажусь играть в *Postal 3*, если хозяйство Чувака опять скроют пошлой надписью Censored в пол-экрана. Как дети, ей богу.

Out of ideas

К сожалению, свежие мысли закончились у RWS слишком быстро. Из *Postal 2* можно почерпнуть куда больше вдохновения, чем жалкие четырнадцать карт и их редактор. Ускорить общую загрузку игры и назвать ботов morons способен любой начинающий разработчик с парой классов образования и перпендикулярной фантазией. От авторов самого циничного проекта ждешь гораздо больше. В конце концов, под руками всегда есть форумы, где щедрые фанаты с легкостью деревенского сеятеля разбрасываются бесценными идеями. Остается надеяться, что грядущая третья часть не будет столь же куцей по части мультиплеера, а компанию Гари Коулмена разбавит нынешний губернатор всея Калифорнии. **Сергей Жуков**



Вердикт ★★★☆☆
Без особых эмоций...

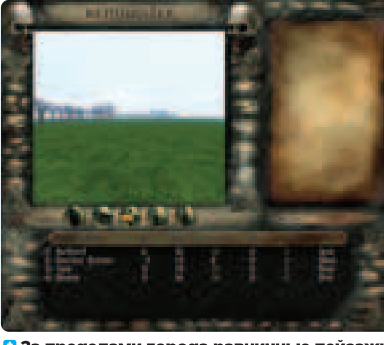
ИЗДАТЕЛЬ: **Shifting Suns Studios** РАЗРАБОТЧИК: **Shifting Suns Studios** ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM, 2GB на диске, 32 Mb Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1000 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video** MULITPLAYER: **Нет**

Devil Whiskey

Пьянству — бой!



Несмотря на кажущуюся пустоту улиц, здесь полно народу!



За пределами города равнинные пейзажи разнообразят редкие рощицы.



Драка с отрядом кобольдов — опасная затея!

Кто сказал, что времена хардкорных игр давно канули в Лету, а все как один издатели и разработчики поддались искушению блестящей снаружи, но пустой внутри попсы? А ведь есть еще порох в пороховницах! До тех пор, пока будут появляться на свет такие проекты как *Devil Whiskey*, можно не бояться, что ремесленный подход к разработке игр одержит верх над подходом дизайнерским!

Отмечу сразу: конечно же, эта RPG — на любителя. Я бы даже сказал — на большого поклонника. Потому как разработчики (они же издатели) *Devil Whiskey* в своем проекте принципиально отказались от многих привычных для современного геймера вещей. Например, в игре отсутствует поддержка мыши. Все управление осуществляется исключительно с помощью клавиатуры, как во времена дедушки DOS'а! Уже можно смахивать ностальгическую слезу. А ведь это еще не все...

Но для начала стоит вернуться немного назад — к истории появления *Devil Whiskey*. Откуда же взялся этот проект? Своими корнями игра уходит в далекое прошлое, к некогда популярной ролевой серии *Bard's Tale* (недавно анонсированное официальное продолжение которой в силу своей очевидной попсовости — не в счет). Эта классическая трилогия увидела свет еще в конце 80-х гг. прошлого столетия и была по достоинству оценена поклонниками RPG. А в начале 2000 года молодая команда Shifting Suns Studios анонсировала продолжение *Bard's Tale* с приставкой *The Dark Ressurection*. Трудно было поверить тогда во всю серьезность намерений разработчиков. Ведь подобные проекты на просторах Интернета возникают и исчезают с завидной регулярностью. Одних только супер-пупер-мега-сиквелов и римейков *Ultima* насчитывается как минимум десяток. Однако время шло, Shifting Suns Studios не собирались бросать начатое дело, и тогда, конечно же, сразу возник вопрос об использовании зарегистрированной торговой марки, каковой является *Bard's Tale*. Но даже эта весьма серьезная проблема не остановила разработчиков. Проект был переименован в *Devil Whiskey*, успешно завершен и выпущен в начале декабря 2003 года.

События игры все так же по-прежнему разворачиваются в знакомой нам вселенной *Bard's Tale*, а если точнее — в городе под названием Rennibister. Вообще сюжет *Devil Whiskey* вполне может претендовать на звание одного из самых оригинальных за последнее время. Так уж сложилось исторически, что в большинстве ролевых игр нам приходится спасать мир (страну, деревню, похищенную принцессу, обиженных родственников главного героя и т.д.). Отойти от привычного клише удается немногим. Еще с тех пор, как профессор Толкиен описал историю Моргота, Саурона, Сарумана и иже с ними, для жанра фэнтези в целом и в частности ролевых игр, на нем базирующихся, стало характерно наличие Кого-то Очень Нехорошего в качестве основной причины жутких бедствий, стоящих во главе сюжета. А главному герою всегда предлагается извести злодея и восстановить справедливость. Однако же разработчики *Devil Whiskey*, проявив изобретательность и должную смекалку, придумали-таки весьма оригинальную завязку.

В результате на Rennibister обрушилась эпидемия... нет, не чумы, а загадочного алкоголизма! Отведавшие напиток под названием Latruin's Veil местные жители начали впадать в состояние прострации и разгуливать по городу в совершенно невменяемом виде. Впрочем, вытрезвителя в Rennibister не было, а тамошние законы ничего не говорили об ограничениях на употребление спиртных напитков. Так что поначалу на происходящее никто особого внимания не обращал. А надо бы! Потому как беспечность обернулась для обитателей города серьезными неприятностями. Во-первых, распоясались разбойники и



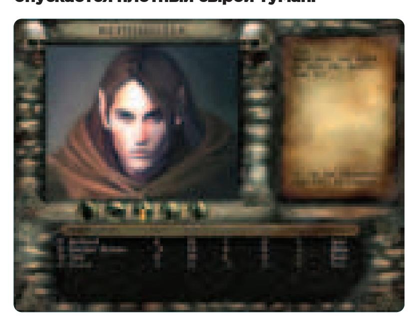
В кузнице можно приобрести оружие и доспехи, а также продать трофеи.

прочие отбросы общества, по улицам стали шастать подозрительные чужаки, а под конец бесследно пропала некая высокопоставленная особа. К счастью, как раз в это время в Rennibister заглянула разудалая компания искателей приключений, которым тут же и было поручено разобраться со всеми проблемами и примерно наказать виновных. Кто бы сомневался, что мы всем еще покажем?!

Как и во всякой RPG, для начала в *Devil Whiskey* необходимо собрать ту самую партию приключенцев. В принципе, подход разработчиков к этому процессу весьма демократичен — хочешь, собирай толпу народа, а хочешь — пытайся прокачать одного крутого бойца. Хотя на самом деле командой играть, разумеется, и проще и интереснее. Тем более что стараниями Shifting Suns Studios у нас есть из чего выбирать. Для создания героев предлагается 9 рас, каждая из которых достаточно сильно отличается по доступным возможностям (например, в плане характеристик и классов). Собственно параметры героя задаются автоматически, случайным образом. Если вам не нравится, как распределились значения доступных 9 характеристик, жмите нужную клавишу



Ближе к вечеру на улицы Rennibister опускается плотный сырой туман.



Во время сражения можно выполнять множество разных действий, в том числе заново экипировать героев.



После драки с городскими бандитами лучше всего поскорее обратиться к врачу...

Что касается графики, то несмотря на свою принадлежность к Old-Style RPG, *Devil Whiskey* производит вполне благоприятное визуальное впечатление.

и игра изменит их еще раз. Такая система была еще в *Bard's Tale* да и в целом встречается в ряде Old-Style RPG. Наконец нужно выбрать имя и пол персонажа, а также один из классов (тут вам попадутся и бойцы с магами, и нечто более оригинальное — например рыцари-псионики).

Созданных таким образом героев можно добавить в список членов команды — и вперед за приключениями. Первое, что удивляет на улицах Rennibister сразу же после начала игры, так это поразительная немноголюдность. По улицам и закоулкам города никто не движется! Но через несколько мгновений выясняется, что это не совсем так. Просто разработчики, по одним им известным причинам решили, что для пущей серьезности разговоры с NPC должны проходить буквально на пустом месте. То есть выглядит это следующим образом. Идешь ты, идешь, и вдруг на экране появляется диалоговое окно. Это значит, что ваша партия вступила в нужный квадрат действия скрипта. Честно говоря, такую систему лично я бы не отнес к числу достоинств игры. Хардкорность хардкорностью, но все же...

Сражения в *Devil Whiskey* проходят в пошаговом режиме. Вы имеете возможность выбирать разные варианты действия для каждого из персонажей. Тут и простое нападение, и удар магией, смена экипировки, бегство с поля боя и так далее. Враги, кстати, выскакивают из воздуха так же неожиданно, как и NPC, так что передвигаться даже по городу нужно очень осторожно. Также следует не забывать о посещении различных общественных заведений (читай — трактиров, кузнеца и иже с ними) и домов местных жителей. Глядишь, выдадут какое-нибудь задание, подбросят деньжат или снабдят новеньким мечом... Особо же ценным является наличие в Rennibister храма целителей — потому как после стычек с врагами наши герои частенько имеют вид более чем потрепанный. В таком случае без медицинской помощи никак не обойтись — и раненых тут полечат, а если надо, то и мертвых воскресят. Не бесплатно, разумеется. Кстати, маленький, но интересный нюанс, связанный с деньгами. В *Devil Whiskey* каждый из героев имеет собственный запас золота (а не общий, как в 90% современных RPG). Согласитесь, момент реалистичности налицо!

Что касается графики, то несмотря на свою принадлежность к Old-Style RPG, *Devil Whiskey* производит вполне благоприятное визуальное впечатление. По крайней мере не хуже, чем приснопамятный *Might & Magic IX*, за исключением разве что напрочь отсутствующих моделей монстров и NPC. В остальном же — всякие эффекты, вроде смены дня и ночи, тумана и тому подобных вещей, в наличии имеются, хотя и не выводятся по значимости на первый план. Ну, есть себе и есть. Зато в *Devil Whiskey* очень неплохая музыка, которую вполне приятно слушать даже просто так, отдельно от игры. За это отдельный респект разработчикам! Всякие звуковые эффекты, кстати, тоже хороши.

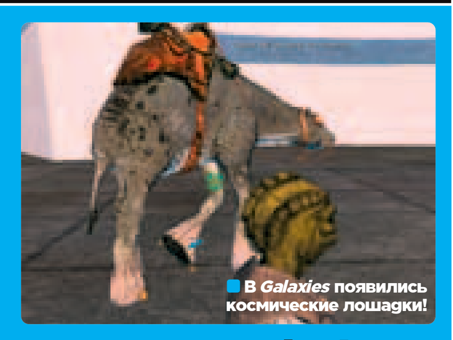
Плохо одно. Для того чтобы поиграть в *Devil Whiskey*, вам, скорее всего, придется покупать игру через Интернет, оформляя заказ на сайте разработчиков. Ибо рассчитывать на появление этой необычной RPG на прилавках магазинов пока что, увы, не приходится. Все-таки продукт на любителя. И тем не менее могу порекомендовать всем фанатам хороших ролевых игр — обязательно попробуйте достать где-нибудь *Devil Whiskey*, хотя бы в качестве демо-версии. Игра того действительно стоит! **Глеб Соколов**

Вердикт ★★★★☆

Отличная Old-Style RPG, наглядно демонстрирующая, что компьютерные ролевые игры в своем классическом виде могут быть актуальны и в начале XXI века. Всем поклонникам жанра — настоятельно рекомендуется для ознакомления.

Перекройка истории

Новое о старых играх


В *Galaxies* появились космические лошадки!

Star Wars Galaxies

Пожалуй, самым выдающимся событием за всю историю существования *Star Wars Galaxies* стало появление в начале ноября первого Джедая — спустя шесть месяцев после запуска игры и только благодаря тому, что разработчики ввели в нее Jedi/Sith Holocrons, чтобы направить потенциальных агентов Силы в нужном направлении. Впрочем, быстрота и оперативность никогда не были сильными сторонами *Star Wars Galaxies* — это если выражаться очень мягко и тактично, — а игровой процесс (особенно поначалу) просто поражал своей нудностью и бесцельностью.

Сегодня, спустя полгода после релиза, авторы *Star Wars Galaxies* наконец-то стали нормально поддерживать и постепенно расширять свое детище — т.е. делать то, чем создатели других MMORPG занимаются с самого начала. Можно с удовлетворением констатировать то, что фраза «открытого бета-тестирования» (в смысле — публикация и продажа игры) дала дизайнерам и программистам LucasArts и Sony возможность подтянуть разболтавшиеся винтики, отладить движок и решить некоторые наиболее вопиющие проблемы. Персонажи по-прежнему прилипают друг к другу, а здания время от времени ни с того ни с сего исчезают, но в целом можно сказать, что техническое состояние игры стало более-менее удовлетворительным.

Главные нововведения связаны с появлением верховых животных и городов, принадлежащих игрокам. Да, теперь у нас есть возможность приручать некоторых монстров, в частности Dewbacks и Falumpasets, или покупать их уже одомашненными. А в городах, принадлежащих игрокам, удачливый политик имеет шанс стать мэром и по своему вкусу украсить и отстроить поселение, сделав его непохожим на все остальные локации.

Вопрос: достаточно ли всех этих новшеств, чтобы превратить геймплей из тяжелой нудной работы в веселое развлечение? На мой взгляд, нет. Игра чрезвычайно однообразна, и добиться в ней выдающихся результатов могут лишь те, кто проводит в *Star Wars Galaxies* очень много времени. Остальные по-прежнему работают, а не играют.
Томас Л. МакДональд

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Monolith** ЖАНР: **Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 128MB RAM (256MB для Windows XP), 1.8GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

Contract J.A.C.K.

Уходи, Джек, и никогда больше не возвращайся!

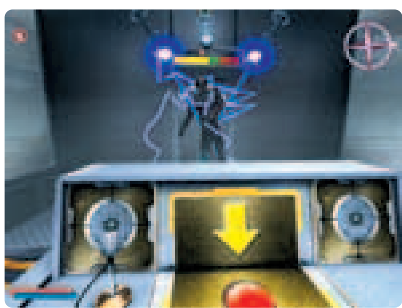
Если у вас есть возможность покинуть нашу планету на ближайшем шаттле, следующем до Луны, то улетайте немедленно. Адд-он к *No One Lives Forever 2*, одновременно служащий приквелом оригинальной игры, получился таким плохим, что, скорее всего, старушка-Земля этого не вынесет, и вот-вот произойдет глобальная катастрофа, в которой мы все погибнем. Дизайнеры Monolith играли с огнем и доигрались — как будто они не знали, что выпуск дополнений, единственная цель которых — выкачать из наших карманов еще немного денег, — весьма рискованное дело...

Справедливости ради нужно отметить, что разработчики заранее предупреждали нас, что *Contract J.A.C.K.* НЕ является очередной частью *NOLF* — и это действительно так: в адд-оне нет ни капли юмора, оригинальности, веселья и стиля оригинальной игры, и даже модель расчета столкновений здесь другая. Как можно сделать во вселенной *NOLF* шутер, НЕ принадлежащий к линейке *NOLF*, — для меня лично большая загадка, но в любом случае фраза «*Contract J.A.C.K.* не является *NOLF*-игрой» звучит намного лучше, чем «*Contract J.A.C.K.* — на редкость отстойная игра».

Главного героя *Contract J.A.C.K.* зовут — вот ведь совпадение! — тоже Джеком — это наемный убийца, работающий на злодейский синдикат H.A.R.M., хорошо знакомый нам по предыдущим частям *NOLF*. Кроме того, в адд-оне фигурируют некоторые персонажи *NOLF* и периодически мелькают довольно-таки неуклюжие ссылки на главную героиню сериала — обожаемую всеми красавицу Кейт Арчер. Впрочем, и на том спасибо. Геймплей не имеет абсолютно ничего общего с классическими канонами *NOLF* — волна за волной мы расстреливаем бесконечные полчища плохих парней, попутно пытаясь выполнить свою основную задачу: вырвать сумасшедшего ученого из лап мятежных бандитов, объединившихся в организацию под названием Danger Danger.

Дать очередь, подобрать с пола патроны, повторять до полной победы

Бешеный кровавый экшен в стиле «бежим вперед и стреляем во все, что движется» не прекращается ни на секунду, противники прут бесконечными толпами и отличаются прямо-таки невероятной живучестью. Я могу понять желание ребят из Monolith сделать динамичный «мясной» шутер. Но зачем было делать его таким однообразным и бездушным? Все виды оружия настолько неэффективны в бою и безлики внешне, что сливаются в одно универсальное «орудие уничтожения». В игре присутствуют транспортные средства — снегоход и мопед с установленными на них пушками, — но даже эпизоды, связанные с ездой, невыразимо скучны, и отстрел


Ирония судьбы: я мучаю врага, а игра мучает меня.


Даже встроенная мини-игра — «рельсовый шутер» в космосе — получилась какой-то скучной...

врагов «с колес» не доставляет никакого удовольствия.

Сражения с боссами до того шаблонны и рутинны, что ничего кроме смеха не вызывают — впрочем, больше в игре и посмеяться-то не над чем, ибо великолепные юмористические диалоги, бывшие фирменной фишкой серии *NOLF*, отсутствуют в *Contract J.A.C.K.* как факт. Создается впечатление, что игра была сляпана на скорую руку — особенно когда наблюдаешь совершенно невыразительные уровни, изображающие Арктику и базу на Луне. Модель просчета столкновений настолько глючная, что, пробегая над телом поверженного врага, примерно в половине случаев вы не можете подобрать его пушку. Возможно, в этом и заложен какой-то глубокий смысл, но, на мой взгляд, тот факт, что мы играем за плохого парня, еще не означает, что мы должны, теряя уйму времени, без конца прыгать взад-вперед по окровавленным трупам противников под ураганным огнем десятков пока еще живых бандитов...

В целом можно констатировать, что дизайнеры Monolith справились с поставленной перед ними задачей: *Contract J.A.C.K.* действительно не имеет с серией *NOLF* ничего общего. Стыд и позор, ребята. **Роберт Коффей**

Вердикт ★★☆☆☆
Ни одна игровая серия не живет вечно, и *Contract J.A.C.K.* — первый признак угасания вселенной *NOLF*.

Россия, Москва, гостиница "Космос"

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР





20–22 февраля
2004 года
Россия, Москва,
ст. м. "ВДНХ",
проспект Мира, 150
гостиница "Космос"

конференция Разработчиков компьютерных ИГР

КРИ 2004

20-22 февраля 2004 года в Москве пройдет вторая Международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр.

КРИ задумана как собрание единомышленников – тех, кто каждый день занят созданием компьютерных игр, тех, кто хочет быть в курсе всех происходящих в индустрии событий, тех, кто идет вперед, совершенствуясь и познавая новое.

КРИ – это не только три дня, насыщенные общением профессионалов, работающих в игровой индустрии и отличная возможность встретиться с ведущими разработчиками и издателями России, а также ближнего и дальнего зарубежья, но и уникальный шанс увидеть те проекты, анонсы которых стали настоящей сенсацией.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу http://www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (http://www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции http://www.kriconf.ru











ИЗДАТЕЛЬ: **TDK Mediactive** РАЗРАБОТЧИК: **Steel Monkeys** ЖАНР: **Arcade Racing** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 1.4Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.2GHz, 512Mb RAM, 64Mb Video** MULITPLAYER: **LAN, Split-Screen**

Corvette

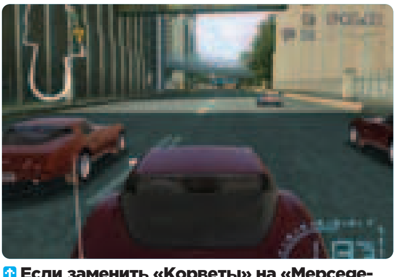
Тонна жести на юбилей



Хилый пучок искр — это все, что напоминает о столкновении. Остальное не положено.



В который раз обходимся без кокпита. Нечего баловаться.



Если заменить «Корветы» на «Мерседесы», местами сходство с произведением Synetic будет просто неприличным.

Отсутствие нормальной физики в *Corvette* есть норма. Предупредительный экран (такой обычно рассказывает зрителю о неминуемой каре, которая постигнет любого, желающего нелегально скопировать носитель) вежливо объясняет игроку, что происходящее на экране никоим образом не соответствует действительности. Деревянная физика в данном случае — лишь подкрепление вышеозначенного заявления. Что-то вроде «не бросайте елочные игрушки в Деда Мороза, а чтоб вам и вовсе неповадно было, приклеим оные к елке». Хотелось бы взглянуть на тех, кто без столь заботливого предупреждения сел бы в свежекупленный за 50 тысяч вражеских копеек *«Корвет»* и «расцеловал» придорожные ограждения, предварительно разогнавшись до полутора сотен миль в час. Что, есть такие? В таком случае сомневаюсь, что вы умеете читать по-русски.

Буратино инсайд

Не хочу никого обидеть, но упрощать физическую модель до абсолютного нуля только потому, что кому-то однажды придет в голову повторить увиденное на экране, есть в высшей степени Ахинея с большой буквы. Фактически это убивает *Corvette* еще при рождении, превращая его в консольный Arcade Racing со всеми вытекающими. Буквально недавно мы безжалостно пинали *Ford Racing 2* за подобные фокусы, а спустя пару месяцев в окно постучался его брат-близнец, рожденный совокупными усилиями сотрудников Steel Monkeys и взлелеянный отделом пиара TDK Mediactive.

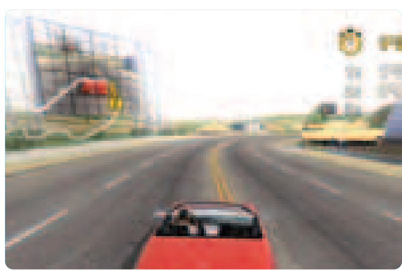
Несмотря на одного и того же издателя, общего с *Mercedes-Benz World Racing* у *Corvette* очень мало. Вместо шикарных панорам имеем средней паршивости пейзажи. Вместо прекрасных моделей — покрытые сантиметровым слоем хрома посредственные макеты, не идущие ни в какое сравнение с творчеством дизайнеров Synetic (не говоря уже об Electronic Arts и андеграундного *NFS* за номером семь). Вместо плавного перехода Simulation-Arcade — три уровня тупости соперников.

К счастью, от антуражей *Corvette* не тошнит, в отличие от пресловутого *Ford Racing 2*. Плоские елочки, чередующиеся с вполне пристойными предметами урбанизации, архитектурными сооружениями и картонными зрителями, научившимися весело размахивать руками, выглядят куда лучше примитивных коробок и бездушных пустырей в исполнении RazorWorks. В то же время оба проекта щеголяют железобетонными автомобилями, без единой царапины выходящими из любых ДТП. Удар. Падение скорости... Легкие конвульсии водителя (это не шутка, он действительно дергается!). Пара искр... Продолжаем движение в заданном направлении.

Spirit of the wheel

Настоящее eye candy *«Корвета»* кроется вовсе не в экстерьере или моделях — и даже не в пейзажах, не блещущих изысканным дизайном. Все свои визуальные недочеты «Стальные мартышки» умело скрыли за гениально реализованной иллюзией скорости. Легкое дрожание экрана и плавно отъезжающая камера заставляют поверить в то, что нарисованные на спидометре цифры соответствуют действительности. Безмолвный манипулятор приобретает невидимый, но очень хорошо ощущаемый сознанием feedback. Браво! Неапгрейженным улиткам *NFS: Underground* подобное даже не снилось.

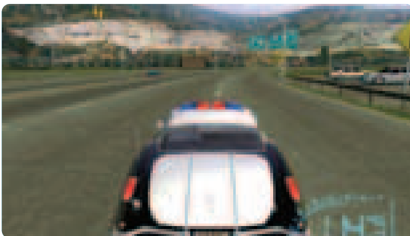
Впрочем, это все, чем может похвастаться *Corvette* — и не быть при этом высмеянным за вто-



Табло слева в точности повторяет ваше движение. Вот только для кого?..



Corvette C5R (2003) — пожалуй, самое приятное по управлению авто. Именно такие участвуют в суточных гонках в Ле-Мане.



Не рассчитывайте на Hot Pursuit в *Corvette*. Полицейская раскраска — не более чем косметика.



Это столкновение произошло на скорости свыше 200 км/ч. Интересно, когда от таких жарких «поцелуев» электронные водители начнут страдать?

Все свои визуальные недочеты «Стальные мартышки» умело скрыли за гениально реализованной иллюзией скорости.

ричность. Пятидесятилетие фирмы могло бы пройти гораздо пышнее, если бы разработчики не ограничились кольцевыми трассами да набором однотипных режимов и заданий, некоторые из которых ненавязчиво предлагают нарезать (внимание!) ПЯТЬДЕСЯТ (вы слышите?!), ЦЕЛЫХ ПЯТЬДЕСЯТ КРУГОВ! Все еще не поняли, в чем кроется садизм? В таком случае представьте себе, что среднее время одного круга равно одной минуте. Где-то через час вы теряете бдительность, голова идет на поклон, а веки под тяжестью пройденного непроизвольно опускаются на глаза. Тут вас не спеша обгоняет красный SS Sebring Racer пятьдесят седьмого года, забирая из-под носа вожделенное «золото». Десятиминутные заезды MBWR в режиме Simulation выглядят сущим наслаждением на фоне подобных издевательств.

Инквизицию смягчает лишь тупой AI, не раздумывая врезающийся во встречный трафик и по полчаса выруливающий из свалки гудящих владельцев неопознанных авто. В то же время он с успехом наматывает зазевавшегося игрока на придорожные ограждения, по нескольку раз разворачивая машину недоумевающего кибер-атлета и продолжая движение, как будто ничего не произошло. Вот только уехать далеко опять же не получается — останавливает одна единственная и совершенно прямая электронная извилина. Хитрый игрок на раз-два догоняет плетущуюся впереди толпу цифровых Шумахеров. Правда, никто не гарантирует того, что на ближайшем повороте машину снова не занесет на траву, где вас с распростертыми объятиями и буханкой черствого хлеба будет ждать жизнерадостная карусель. И никого не волнует, что газоны не должны превращать жизнь гонщика в аттракцион и сбрасывать скорость до неприличных показателей, даже если туда попало одно колесо. Не нравится? Еще раз перечитайте вступительное слово.

Потом соберите все вышеперечисленные достоинства в кучу и попытайтесь набраться терпения на дикое количество однотипных гонок, самая оригинальная из которых — Time Trial, замаскировавшаяся под загадочным Hot Lap Challenge. Все режимы, поделенные на любительский и следующий за ним профессиональный уровень, налиты из одной бочки. Открывать новые машины и трассы вместо Career Mode запросто мог бы и Quick Race или Arcade Mode. Окончательно же расписывается в монотонности происходящего тоскливый модельный ряд о пяти классах, в каждом из которых по сути представлена только одна модель в ее ежегодных косметических модификациях, монотонно жужжащая под легкую попсу, по ошибке называемую muzik. Чем старше класс, тем поворотливее становится агрегат, меняя одно бормотание двигателя на другое. Скучно.

Grats!

С другой стороны, дизайнерам Chevrolet есть чем заняться помимо разработки кузовов эксклюзивной линейки машин. На их хрупких плечах — новые версии Blazer, его собрата Equinox и роскошного концептуального ретро-авто SS Concept Vehicle. Однако, учитывая такое «разнообразие», участие пары-тройки концепт-каров могло бы подогреть интерес к прохождению *Corvette*. Нагло врущий пресс-релиз, обещающий апгрейды и следующие за этим отличия в управлении и хоть какой-то фан, не держит своих обещаний. Как и в случае с физикой, процесс модернизации понижен до уровня медузы и проходит автоматически — снять прилипшие чудо-подвески или усовершенствовавшийся движок уже не получится. Судя по всему, «Железные Макаки» выдохлись на реализации скорости и на какие-то дополнительные нюансы их уже не хватило. А жаль.

Сергей Жуков

Eye Candy обязывает

НЕТ, ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО смешно. Не поленитесь, зайдите на сайт Corvette и первым делом в раздел Eye Candy. Бросьте дурацкое чтиво со списком фич и перечислением моделей машин, показанных в игре. За неприметным пунктом меню справа кроется настоящий сюрприз для любителей эстетики. Размытые до неузнаваемости скриншоты, вызывающие легкую тошноту своим безобразным качеством, на самом деле призваны рождать совершенно другие эмоции. Пожалуйста, никаких исключений. Единственный разрешенный после просмотра этой разноцветной манной каши возглас: «Даз ист фантастик!».

Вердикт ★★★☆☆

Местами съедобно. Временами совершенно неудобоваримо.



Лесной массив пытается отбрасывать на корпус честные отражения. Получается с трудом, несмотря на сантиметровый слой хрома.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft/Бука** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft** ЖАНР: **Action/Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.0 GHz, 256Mb RAM, 32 Mb Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb Video** MULITPLAYER: **Нет**



Beyond Good & Evil (За гранью добра и Зла)

За пределами Инь и Янь



Наша героиня — сама Решимость. К тому же отбрасывает очень реалистичные тени.



Джейг получает свое первое задание от IRIS Network.



Сейчас кто-то будет бит. И возможно, даже ногами.

Игрой *Beyond Good & Evil*, домашней разработкой компании Ubisoft, счастливые обладатели современных приставок наслаждаются уже довольно долго, в то время как до агентов PC-платформы она добралась только сейчас. Мы не ставим себе целью разуверить убежденных консолененавистников в том, что «насквозь приставочный» проект можно было бы и вовсе не выпускать в версии для PC. Мы просто посмотрим на готовый продукт и попытаемся оценить его максимально объективно, в отрыве от платформенной принадлежности.

Давным-давно, в далекой Галактике...

Тема борьбы той или иной планеты, будь то Земля или любое другое населенное небесное тело, с агрессивными инопланетными захватчиками далеко не нова, но едва ли скоро себя исчерпает. Ей посвящено множество книг, не один десяток фильмов, а игр, повествующих о войне двух или более цивилизаций, не сосчитать по пальцам обеих рук (если вы человек, разумеется, а не один из тех грязных интервентов из созвездия Желтого Телепузика, что тянут свои длинные лапы к матушке Земле). А потому сюжет *BGE* вряд ли станет для вас откровением. Маленькую планету Хиллис (Hillys), населенную как людьми, так и их зверопободными миролюбивыми братьями по разуму, осадила армада воинственных пришельцев DomZ. Несмотря на то, что противостоящие DomZ силы сдавали до этого одну планету за другой, военачальник Хиллиса убеждает жителей в том, что им ничто не грозит, пока они находятся под защитой доблестного армейского подразделения Alpha Section. Неожиданно оказавшаяся в эпицентре событий молодая (и не лишенная приятности, надо заметить) хиллианка Джейд (Jade), представитель рода человеческого, не без помощи игрока постепенно вникает в суть ситуации, сложившейся на планете, где все оказывается не так просто, как рисуют это доверчивому обывателю власти...

Хотя Джейд что в разведке, что в бою и сама не промах, в помощь ей щедрые разработчики выделили целую подпольную организацию IRIS Network, которая неусыпно ведет свою тайную борьбу с DomZ и координирует действия нашей героини. Отдельные, отчасти подконтрольные игроку персонажи, вроде Пей'джа (Pey'j), дядюшки Джейд, и секретного агента IRIS Дабл Эйча (Double H) непосредственно помогают ей в схватках с противником и в преодолении отдельных препятствий, а также неизменно являются на выручку по велению игрового сценария. Шони (Shauni, кодовое имя Джейд в IRIS Network), впрочем, в долгу не остается и при случае сама кидается вызволять своих друзей из передряг.

Как проект, ориентированный на приставки, *BGE* не лишена присущих многим играм консольной направленности коллекционерских фишек. Джейд будет увлекаться фотографированием местной фауны, в число которой войдут наряду с нейтральными животными ее друзья и враги. За эту работу героиня будет щедро вознаграждаться в местной валюте (units), а также в более ценных единицах — гигантских хиллианских жемчужинах (pearls), которые потребуются ей для усовершенствования средств передвижения. Оных в распоряжении девушки будет два - юркий кораблик на воздушной подушке и самый настоящий звездолет. На первом новоиспеченная шпионка Шони избороздит большую часть просторов Хиллиса, а на втором доберется ближе к концу игры аж до самой Луны.

Помимо техники в личном арсенале юной Джейд присутствует как вооружение - безобидного вида посох дай-дзё (dai-jo), становящийся в руках девушки натуральным жезлом смерти, и перчатка для метания гиродисков (Gyrodisk Launcher, дистанционное оружие-манипулятор), так и всяческие в меру полезные устройства, вроде детектора уже упоминавшихся животных и жемчужин, а также чудо-лакомства для поднятия пошатнувшегося радениями недругов здоровья.



Дабл Эйч, они снова тебя схватили?! — Та ни! Сховався я!



Битва с одним из боссов. Полюбуйтесь, как проработана вода.

За плодотворную фотоохоту и собирательство жемчужин игроку предлагаются бонусные плюшки в виде секретных м-Дисков (mDisks, местные носители информации). Приставочные игроки воспринимают такие сюрпризы как само собой разумеющееся, а вот обладателю PC, привыкшему к якобы скупым на бонусы компьютерным забавам, должно быть приятно.

Звездная симфония красоты

То, что добро должно непременно в очередной раз восторжествовать над злом, не вызывает сомнений, стоит лишь окинуть беспристрастным взором внешнее оформление игры. Государи мои, вы бывали когда-нибудь в сказке? Я вот бывал. И не спрашивайте меня, что для этого нужно сделать, — просто выбирайте подходящие игры. *BGE* — одна из них.

Все, что мы видим на экране, пропитано атмосферой настоящей сказки. Некоторые люди почему-то стойко придерживаются мнения, что в футуристическом сеттинге ничего, кроме мясного шутера или киберпанковской Action/RPG, сотворить невозможно. Что ж, любуйтесь. Настолько ненавязчиво и по-доброму подавать конфликты, даже самые страшные — войны, к примеру, — получается далеко не у всех. Людям, отвечающим в Ubi Soft за сценарий, режиссуру и дизайн, это удалось в полной мере. Атмосферу всегда сложно передать на словах — поиграйте и вы все поймете.

С точки зрения графической технологии, структуры интерфейса и общей концепции построения геймплея игра напомнила не столь давнюю *Zanzarah: The Hidden Portal*. Делали ее, помнится, Funatics, а издавали те же Ubisoft. Движок игры сильно напоминает тот, что был использован в *Zanzarah*: примерно то же качество картинки с поправкой на прошедшее со времен выхода *«Занзары»* время и современные мощности компьютеров, тот же вид на героиню от третьего лица, аналогичная реакция ее на наличие вблизи активного объекта или NPC (и ответная реакция последнего) и прочие мелкие детали.



Прыжки и подкаты филигранной точности нередко являются залогом успеха.

Однако несомненные отличия движка BGE в лучшую сторону нельзя не отметить. И это в первую очередь анимация. Давно прошло то время, когда перед просмотром ролика на движке игры геймеру следовало запасаться бумажными пакетиками а-ля те, что предусмотрительно раскладывают в самолетах. Заставки в *BGE* — это настоящие мультфильмы, лишь немного уступающие по качеству прорисовки тому, что мы могли видеть, к примеру, в анимационной ленте *«Принц Египта»* (сравнивать с творениям студии Уолта Диснея все же рука не поднимается, хотя тянет, ох как тянет...).

Казалось бы, всего лишь несколько специальных движений для «скелетов» персонажей, чуть более подробная мимика, — а в результате мы видим бесподобную заставку, способную послужить не просто склейкой сюжета, но и доставить громадное удовольствие.

В целом впечатления от графики сугубо положительные: качество и яркость текстур, количество полигонов — всего вдосталь для игры, созданной в мультипликационной эстетике.

Если вы когда-нибудь смотрели хорошие мультики без звука и вам понравилось, то играть без звукового сопровождения в *BGE* вы также сможете без каких-либо существенных потерь. И вам вовсе необязательно знать, что музыка в этой игре — опять-таки сказка. Не шедевр, нет, — просто сказка. Основная музыкальная тема вобрала в себя весь мир планеты Хиллис: его красоту, его необъятный простор, пение птиц, шум океана, тихую печаль этого мира, его плач. Вслушайтесь в нее - и вы возьметесь за спасение родной планеты Джейд с удвоенным усердием.

Озвучка главных действующих лиц — это то, к чему в проектах подобного класса претензий не должно быть в принципе. Их и нет — все замечательно. Эй, «профессиональные актеры» всяких там фаргусов и прочих седьмых волков! Если возьметесь портить это — хотя бы послушайте сначала. Будем надеяться, что «Бука» хотя бы отчасти сумеет справиться с возложенной на нее задачей по воспроизведению звукового оформления игры.

По части управления некоторые неудобства может поначалу вызвать контроль камеры, а точнее, необходимость постоянно ее «подстраивать», чтобы обеспечить себе оптимальный обзор. В некоторых местах игры этим так или иначе придется заниматься (например для того, чтобы посмотреть, что творится за углом), но порой это все же немного раздражает.

Однако не страдающие острой геймпадофобией освоятся с управлением довольно быстро. Кого-то также может отпугнуть возможность сохранять игру только в строго отведенных местах. Я тоже любитель клавиши Quick Save, но тут уж ничего не поделаешь...

Хорошо забытое старое

Ближе к прохождению трети сюжетной линии меня начало посещать чувство, что во что-то подобное я на своем геймерском веку поиграть уже успел. Во второй половине игры это чувство твердо оформилось в одно название — *Twinsen's Odyssey* (*Little Big Adventure 2*). Смейтесь или негодуйте сколько вам заблагорассудится, но со времен этой игры (а с момента ее выхода, ветераны помнят, прошло много лет) я нигде еще не встречал настолько органичной смеси аркадного экшена и приключений, где насилие — вещь условная, и ото всего исходит та доброта, которую редко встретишь в современных компьютерных играх. Та история была во многом похожа на нынешнюю, рассказанную Ubisoft: необыкновенный мир, вторжение инопланетян, похищение ими невинных детей, тайные интриги — и все тот же одинокий герой, который, однако, находит верных помощников и друзей в самых неожиданных ситуациях. *Twinsen's Odyssey* была сказкой. И тех из вас, кто немного скучает по ней, *Beyond Good & Evil* не оставит равнодушными.

Сергей Еркин

Вердикт ★★★★☆

Поверьте, игра стоит того, чтобы на пару вечеров оставить в покое несчастных «терроров» из *CS* и нежить из *Warcraft III*.

ИЗДАТЕЛЬ: **Руссобит-М/JoWood Productions** РАЗРАБОТЧИК: **Phenomic Game Development** ЖАНР: **RTS/RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.8GHz, 512Mb RAM, 64Mb Video** MULITPLAYER: **LAN, Internet (2-8)**

Spellforce: The Order of Down

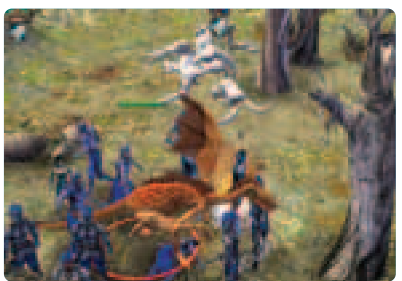
ВВ [аббр., рус.]



Ну, и кого здесь, простите, клицк? Если б не здоровый детина, вопрос так бы и остался нерешенным..



Можно ругать *Spellforce* за что угодно, но не за размеры зданий. В кои-то веки они ощутимо выше человека.



Милый зверек с крыльями непринужденно отправил весь отряд к праотцам.

Идея замешать в одной кастрюле как можно больше жанров родилась задолго до того, как аналогичная мысль оформилась в гениальной немецкой голове с логотипом Phenomic на лбу. Бесчисленные пресс-релизы наперебой сообщают об экстраординарности коктейля из RPG и RTS, упорно игнорируя продукцию Blizzard и Shiny, давно освоившую сей бесхитростный рецепт. То, что 90% всех достоинств *Spellforce* являются калькой с других проектов, как-то тоже проходит мимо внимания фанатиков PR-отдела JoWood. Закрыв глаза на факты, анонсы гордо выплевывают эпитет «уникальный» со скоростью пулемета. И, знаете, это срабатывает.

Наряду с тысячами (!) сообщений об ошибках и глюках официальные форумы завалены фразами «Wow! What a game», «Amazing!» и «Never been better!». Падкие на лесть журналисты западных игровых изданий не скупятся на комплименты, без всякого стыда награждая средний по нынешним временам экстерьер *Spellforce* словосочетанием «jaw dropping» и практически не замечая того, что на стол подали многократно пережеванное другими блюдо. Конечно, *Spellforce* — это не *Kreed*, и столь бурная рекламная кампания все же имеет под собой хоть какое-то основание. Однако промоушен *Spellforce* все же стоило сделать более скромным.

ВВ (Волшебный Винегрет)

Единственное, за что Phenomic вполне может получить патент — это количество ингредиентов, засунутых в одну кастрюлю. Разработчикам удалось смешать все, что доползло до германской границы, включая колорадских жуков, произведения Муркока, службу Federal Express и постоянно икающего Толкиена со своими кольцами и волосатыми мартышками из Хоббитауна. Замусоленная до жирных пятен связка «орки-люди»; изометрический вид от третьего лица с приятной, но местами топорной анимацией а-ля *Dungeon Siege;* хромоногая солдатня, обучавшаяся искусству подволакивания ноги по *C&C Generals*; мир, состоящий из островов с соединительными порталами и передающий привет *Black & White, Netstorm* и *Project Nomads;* постоянные реверансы в сторону *Neverwinter Nights* и поразительная схожесть с *«Проклятыми Землями»*, что вообще уже ни в какие тазы не умещается... Досталось по заслугам и Вечному Воителю, которого местное население зовет вовсе не Эрекозе или Эльрик, несмотря на то, что Rune Warrior страдает такой же степенью амнезии и хронического дежа вю, как и его собратья по полену от папы Майкла.

Вам еще мало? В таком случае ознакомьтесь на десерт с творчеством уберсценаристов, ответственных за культурную часть *Spellforce*. Совокупного ума писательского состава Phenomic хватило лишь на душещипательную историю о противостоянии тринадцати магов, решивших однажды побаловаться со Стихией. Разумеется, все вышло как обычно: стихию не удержали, континенты сломали, кучу народа перебили, вселенское зло разбудили, сели ждать бессмертного Спасителя, запечатанного в Самой Обалденной Руне. Осталось лишь наградить главгероя естественными потребностями, поблагодарить за участие все составляющие экзотического коктейля и залпом выпить замешанное на движке от *Aquanox* безобразие.

ВВ (Вечный Воитель)

Не бойтесь, скармливать russki pelmeni протагонисту вам не придется. Тем не менее от *The*

ВВ (Вольная Врезка)

ЕСЛИ ВЫ ЗДЕСЬ СЛУЧАЙНО, и в число ваших постоянных занятий не входит отслеживание всех появляющихся на рынке игр, то *Spellforce: The Order of Down* — ваше. Аккуратно вырежьте эту статью, уберите все предлоги «не» и замените отрицательные эпитеты на что-нибудь более благозвучное, закрасьте белой краской любые сравнения и внушите себе, что имеете дело с уникальным произведением. Наконец, прибавьте полтора балла к существующей оценке и смело раскошеливайтесь на яркую коробку. Ненормальных размеров кампания обеспечит вам jaw dropping и ass kicking в полном объеме.



Разношерстная толпа носится по болоту, как ошпаренная. О какой тактике говорят вражеские обозреватели?

Order of Down все равно за километр несет *«Проклятыми Землями»* и стойким ароматом кустарщины. Насквозь дырявый геймплей с трудом удерживает клеймо unique mixture, все чаще скатываясь в сторону упрощенной до состояния медузы RTS. Актерам, читающим текст, больше подошла бы роль провинциального глашатая, монотонно зачитывающего сельхозстатистику по дореволюционному радио. Наконец, врожденные проблемы с полноэкранным сглаживанием, регулярно попадающиеся ошибки в тексте и остаточная немецкая мова в субтитрах окончательно переводят детище Phenomic в категорию «Убрать! Недоделано».

Sacrifice, вышедшая три года назад, была куда более завершенным и продвинутым на тот момент проектом. *Spellforce* же, в большинстве своем похожую на шедевр Shiny, таковой не назовешь. Широко разрекламированное участие role playing elements на деле оказывается куцей добавкой к стратегии, пожирающей драгоценный тактический элемент и мало что дающей взамен. Надобность в Вечном Воителе возникает лишь во время переговоров с местным населением и редкими стычками в гордом одиночестве. Всю остальную работу, включая набор опыта, исследование территорий и сбор вещей, выпадающих из зеленокожих, берут на себя полсотни жестяных чурбанов, отдаленно напоминающих войско. Остается лишь бегать между binding stones (местный аналог чекпоинтов), честно отыгрывая роль разносчика пиццы.

Кукла аватара и его развитие упрощены согласно сложившейся традиции. По той же причине параметры мистера Я-Ничего-Не-Помню вмещают в себя все, что вы встречали до этого: силу, выносливость, ловкость, обаяние, интеллект, мудрость и даже agility, отвечающую за способность уворачиваться от вражеских колотушек. Иными словами, из *Dungeons & Dragons* вырезали все самое основное, добавив щепотку S.P.E.C.I.A.L. и замаскировав фамильяра под сопровождающих героев в количестве пяти штук. Многостраничный инвентарь, моментально забивающийся разношерстным хламом и не знающий сортировки, виновато тупит в пол, стыдясь своей схожести с коллегой из *Temple of Elemental Evil* (разве что раскрашен в ярмарочные цвета). Все та же медно-серебряно-золотая казна, бессистемная книга заклинаний, скупой до неприличия походный журнал и специальное отделение для ключевых предметов.

Подопечный мОлодец требует внимания, просит периодически себя развивать, водить за руку в нужные места и следить за состоянием здоровья. Нанятые в качестве эскорта герои гораздо более неприхотливы, без особых эмоций принимают в дар экипировку, волшебный блокнотик со свитками носят с собой и, несмотря на свое рунное происхождение, совершенно не способны на самосовершенствование и перемещение между островами. Если бы не эксклюзивный «от кутюр» и наличие локальной панели с заклинаниями, отличить группу поддержки от серийных буратин с мечами и арбалетами было бы невозможно.

ВВ (Вялая Война)

Стратегическая часть столь же противоречива. С одной стороны, имеем шесть доступных для управления рас — люди, эльфы (кто-нибудь скажет мне, почему они все женского полу?), карлы — справа; орки, тролли, темные эльфы — слева; дикое количество зданий, на постройку каждого из которых уходит уйма времени; неплохой баланс юнитов и хваленую систему Click and Fight (CNF). С другой — слабое отличие наций друг от друга; ничтожное количество апгрейдов, осваиваемых за считанные секунды; жуткое однообразие войск и полнейшая неудобоваримость вида от третьего лица, в котором доступна CNF.

Постройка базы проста как желе и ограничивается количеством доступных в инвентаре чертежей. Вылепив из глины два десятка работников, собираем строительный ресурс, аккуратно растыкиваем пункты приема вторсырья в пределах видимости источников, делаем еще столько же соцработников и доводим форпост до ума. При должной сноровке процесс возведения заканчивается через несколько минут. Никаких модернизаций, никакого порядка постройки, ни малейшего намека на стратегию — свобода на грани анархии. Участие бесполезного альтер-эго в этой части сводится лишь к активации главного монумента и временной охране владений.

Обставив себя полезной и не очень архитектурой, распихав крестьян по зданиям (салют *Fate of the Dragon!*), можно смело ставить галочку на всей дальнейшей миссии. Необученная солдатня сделает за вас все остальное. Разношерстная толпа в несколько десятков головорезов на «ура» очистит карту. Даже не пытайтесь найти у клериков кнопку лечения, а у магов — заморозку. Полная автоматизация боя и отсутствие паузы превращают любую стычку в разноцветную кашу, в которой отличить своих от чужих порой не представляется возможным. Разве что, переключившись в third person view и попытавшись воспользоваться очень неудобной, но чертовски уникальной click and fight.

Дабы окончательно взбодрить игрока, отбившиеся от рук паладины и лучники разбегутся в разные стороны лупить ближайший объект до посинения, не обращая внимания на раздающиеся по ту сторону экрана команды и проклятия. В то же самое время преступно тупой AI будет стоять на месте, свободно пропуская семенящего мимо врага. Добавим сюда полное отсутствие привычных кнопок attack, guard, patrol и stop, немыслимую плодовитость враждебной фауны, берущей исключительно числом, своенравную камеру со строптивым поворотом и уберем понятие strategy из известной аббревиатуры.

ВВ (Вредно Вбольшихколичествах)

Возможно, сами того не подозревая, трудолюбивые немцы сделали весьма средний проект с первосортными составляющими на входе и посредственным винегретом на выходе. Годящийся лишь для прогулок по ночному селению вид от третьего лица оказался столь же бесполезен, как и разрекламированная клицк-н-файт процедура. Рано или поздно на первое место встает примитивная разновидность *WC III*, бесконечно далекая от продуманности последней. Устаревшая с рождения «зубастая» графика с бедными моделями, не знающими мимики, и размазанными текстурами может впечатлить лишь тех, кто честно признается на конференциях «I am a casual gamer». Тем не менее, бедный на эффекты экстерьер беззастенчиво лопает все доступные ресурсы, предупредительно «кашляя» в колонках в случае их недостаточности. Наконец, отсутствие нормальной карты с маркерами и скупость дневника превращают привычные FedEx-квесты в монотонное прыгание по островам в поисках нужной персоны. Выпусти подобное чудо та же Blizzard, в графе «оценка» красовались бы эффектные два балла, а возмущению народных масс не было бы предела. Phenomic же хочется похвалить хотя бы за труд. Поверьте, его там много. Очень. **Сергей Жуков**



Вердикт ★★★★☆

Коктейль на любителя. Максимум ингредиентов — минимум выхлопа?

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games** РАЗРАБОТЧИК: **Wargaming.net** ЖАНР: **Turn-based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 600, 256MB RAM, 650MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800** MULTIPLAYER: **Internet (2 игрока)**

Massive Assault

Чрезвычайно сложно и хардкорно

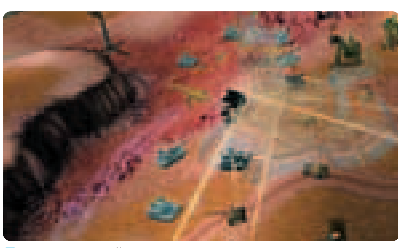
Игра *Massive Assault* чем-то напоминает упрямого тинэйджера, во что бы то ни стало желающего быть непохожим на всех остальных людей. По жанру это походовый гексагональный научно-фантастический воргейм на трехмерном движке, причем его игровая механика наипростейша, а вот геймплей — чудовищно сложен и не прощает даже малейшей ошибки.

Освоить правила *Massive Assault* ничуть не труднее, чем научиться играть в настольную стратегию Risk. Юниты перемещаются по карте и атакуют друг друга, причем результат атаки не зависит от теории вероятности. Обе стороны обладают абсолютно одинаковыми наборами боевых единиц, которые выглядят по-разному, но по сути своей совершенно идентичны. Скорость передвижения большинства наземных юнитов — 1-2 гекса за ход, поэтому «фантастические» битвы больше напоминают статичные сражения Первой мировой войны. Дешевые пехотинцы выстраиваются вдоль линии фронта и без особой надежды на успех стараются оттеснить противника, в то время как бронированные машины заходят с флангов или пытаются прорвать вражескую оборону. Зачастую сражения превращаются в медленную «борьбу на истощение», в которой побеждает тот, у кого больше войск.

Экономические элементы *Massive Assault* сводятся к возможности строить на своей территории ограниченное число хозяйственных сооружений. Если на вашу землю вторгается противник, вы получаете т.н. «партизанские очки» (guerrilla points), на которые можно купить небольшое войско для обороны, а захваченные у врага территории выплачивают контрибуции, используемые для приобретения пополнений.

За кажущейся простотой *MA* скрывается предательски сложный и даже жестокий геймплей. Каждая миссия — это стратегическая головоломка, в которой один неверный шаг означает неминуемое поражение. И до тех пор, пока вы не найдете единственно верное решение, вам придется раз за разом переигрывать сценарий. AI играет агрессивно и жестко — подобно шахматному компьютеру он не может похвастаться ни воображением, ни фантазией, но всегда выбирает наиболее эффективный вариант действий.

> **За кажущейся простотой скрывается предательски сложный и даже жестокий геймплей.**



Для воргейма графика просто шикарная, хотя 3D-движок здорово замедляет и без того неторопливый геймплей.

Если рассматривать *Massive Assault* в качестве обычного воргейма, то, вероятно, он вас разочарует. Но если подойти к игре как к оригинальной стратегической головоломке, то в ее сложнейших сценариях можно обнаружить немало подлинного изящества и фантазии. Геймплей *MA* при всем желании нельзя назвать веселым времяпрепровождением, но он вполне может быть и интересным, и даже аддиктивным. **Дай Люо**

Вердикт ★★½☆☆
Походовые «Лемминги».

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games** РАЗРАБОТЧИК: **Vicious Byte** ЖАНР: **Turn-based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 64MB RAM, 400MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Hot-Seat, Internet (2-4 игрока)**

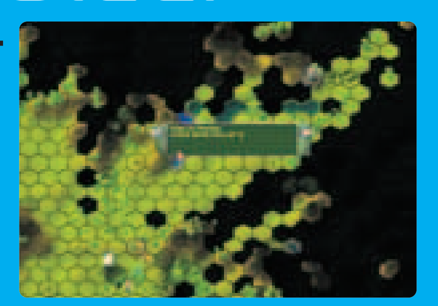
Titans of Steel

Катятся виртуальные кубики...

Если вы знакомы с настольной игровой системой *BattleTech*, то мне не нужно объяснять вам, что представляет собой стратегия *Titans of Steel*. Если же про *BattleTech* вы никогда не слышали, то представьте себе настольный *MechWarrior* с примитивной графикой, действие которого происходит в некой футуристической вселенной.

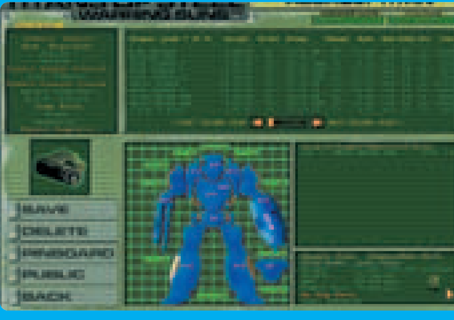
Правила, ритм и геймплей *Titans of Steel* вызывают четкие ассоциации с настольными воргеймами, а главная функция компьютера заключается в реализации уникальной «импульсной» системы ходов, в которой основной упор делается на скрупулезное предварительное планирование каждого шага. Вообще *Titans of Steel* — игра для людей, умеющих и любящих думать, в особенности она подходит тем, у кого есть длинные бороды, в которые так удобно запускать пальцы при неторопливом обдумывании ситуации...

Как ни странно, лучшее, что есть в *Titans of Steel* — это небоевая часть игры. Вы можете потратить долгие часы на разработку оптимальных стратегических схем, да и ролевые элементы, связанные со скиллами и атрибутами пилотов, управляющих титанами, выполнены на вполне достойном уровне.



«Туман войны» можно отключить, но он здорово увеличивает сложность, особенно при игре на случайных картах.

Но когда бронированные гиганты выходят сражаться, положительные эмоции быстро улетучиваются. Как я уже говорил, боевая механика требует скрупулезного планирования и большого — на мой взгляд, слишком большого — внимания к мельчайшим деталям. Игра идет настолько неспешно, что ее так и хочется назвать «*MechWarrior*-шахматами»; в лучших традициях настольных воргеймов каждый выстрел и каждый удар просчитываются отдельно, на что даже у компьютера уходит много времени... Интерфейс хорош для перемещения титанов, но совершенно не приспособлен для контроля их состояния. Партии на больших картах могут затягиваться до бесконечности, превращаясь в многочасовые прятки. Графика — схематичная, так что советую как следует запастись воображением. И терпением. И, разумеется, любовью к стальным гигантам. И желательно — бородой, чтобы было куда запускать пальцы... **Брюс Герик**



Дизайн титанов — пожалуй, лучший аспект игры.

Вердикт ★★½☆☆
Типичная игра «старой школы», рассчитанная на весьма специфическую аудиторию.

ИЗДАТЕЛЬ: **Snowball/1C/NovaLogic** РАЗРАБОТЧИК: **Ritual/NovaLogic** ЖАНР: **Тактический симулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500MHz, 192Mb RAM, 32Mb Video, 1.2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64Mb Video** MULITPLAYER: **LAN, Internet (2-50 игроков)**



Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre

Нацисты больше не в моде



Нефтяная платформа на сваях. Чисто, прибрано. А ведь всего несколько минут назад здесь была толпа наемников.

Цель миссии — разнести идущий на взлет самолет. Оружие для этого дается подходящее.



Ночная вылазка на моторных лодках. В воде четко видно отражающееся небо.

Великая Отечественная война не будет забыта никогда. Правда, в последнее время этому способствуют не исторические учебники и документальные фильмы, а компьютерные игры. *Battlefield 1942, Medal of Honor, Call of Duty,* словно сговорившись, шепчут нам — война бродит где-то рядом. И мы в очередной раз мстим за предков, проходим русскую кампанию, с ожесточением выливаем на немцев тонны свинца. А разработчики уже приготовили нам на сладкое *Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII*.

Но тема Второй мировой начинает со временем надоедать. Нынешнего гурмана больше не интересует устаревший пистолет-пулемет Шпагина (ППШ) или карабин Маузер. Ему подавай что-нибудь более надежное: зверский шестиствольный minigun, стильную Colt M4A1 или снайперку, разящую на расстоянии больше километра. На помощь геймерам спешит компания NovaLogic с новеньким дополнением великолепной саги про отряд «Дельта». Сиквел игры, ставшей бестселлером в Северной Америке — *Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre* (русское название *«Операция «Картель»*). Выстрел точно в яблочко.

I welcome American

Вам предстоит вступить в ряды доблестной американской армии, пройти путь от рядового Райана до сержанта Джексона, а затем отправиться в гущу мировых конфликтов, чтобы наказать плохих парней. Нет, никакую военную карьеру делать не придется, вы уже — крутой боец. Элитный спецназовец, натренированный до автоматизма в предыдущих сериях *Delta Force*. На доске брифинга — одиннадцать уникальных миссий, которые надо выполнить без сучка и задоринки.

События происходят в двух горячих точках мира. Сначала вы переноситесь в Колумбию для ликвидации опасного картеля наркоторговцев и уничтожения их предводителя. А затем посетите Иран, где вовсю хозяйничают местные фанатики-террористы. Миссии можно выбирать в произвольном порядке. Пройти всю игру на одном дыхании будет сложно. В игре нет привычной клавиши «quick save», и сохраняться на каждом углу нельзя. Точнее можно, но определенное количество раз. Например, в самом последней миссии вас ждет: неприступная крепость, несколько сотен наемников и лидер злодеев со звучным именем Хаатим Джаарих Бин Шамим Калб. На выполнение всей операции дается три save'a. Придется рассчитывать свои силы. Иначе застрянете посреди полуразрушенных зданий и не доберетесь до главаря из-за нехватки патронов и здоровья.

В геймплее сила, брат!

Графически *«Операция «Картель»* почти не изменилась по сравнению со своим предшественником *«Черным Ястребом»*. Хотя менять особо и нечего — от добавленных полигонов только в глазах рябить начнет. Интереснее игру это вряд ли сделает. Но детализация окружающего мира, анимация персонажей, реалистичные взрывы, физическая модель воды — все выполнено на высшем уровне.

Основную ставку разработчики сделали не на опережающие время графические навороты, а на захватывающий геймплей и великолепно переданную атмосферу тайных операций. Погрузившись в



Подземелья в *«Операции «Картель»* встречаются редко. Пожалуй, это единственный пример. Отдельное внимание стоит уделить анимации гибели врагов.



Эта картинка взята не из *Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft.* Хотя очень напоминает заросли джунглей из первого уровня.



Спецназ в действии. Погоня, перестрелка, масса спецэффектов. Все по-голливудски.

миссию, вы так и останетесь в ней до победного исхода. Или бесславной смерти. Вы будете шарахаться от внезапных звуков, бояться каждого неизведанного участка карты. Но не кошмарные монстры заставят вас содрогаться. Противники, наоборот, выглядят очень даже прилично. «Местный Бен Ладен» позаботился о внешнем виде своих подчиненных. Внезапность и выстрелы «ниоткуда» — вот в чем кроется прелесть игры. Враги поджидают вас за каждым углом. Звуковое оформление лишь нагнетает обстановку и порой становится слегка не по себе.

Одно расстраивает — противники не слишком интеллектуальны и расставлены заботливой рукой программиста в строго определенных местах. Немного активнее ведут себя ракетчики. Их снаряды летят довольно хаотично, поэтому отступать по одному маршруту не получится.

Особую опасность представляет вражеская техника, будь то бронетранспортер, джип или патрульный катер. Как правило, за рулем сидит безжизненный водитель. А за станковым пулеметом – очень даже агрессивный вояка, жаждущий всадить в вас обойму-другую. Расправляться с такими типами придется обходными маневрами. Или же захватить другую машину и использовать ее огневую мощь. Только вот управлять техникой нельзя — как в однопользовательской, так и в сетевой игре.

Локации в *«Операции «Картель»* сильно отличаются друг от друга. За дизайн миссий отвечал легендарный Levelord, а свое дело он знает. Непроходимые джунгли, выжженные солнцем нефтяные поля, полуразрушенный город, хорошо охраняемая военная база, разбитая посреди пустыни. Это лишь малая часть всех ландшафтов.

Подмога

Спецназ — структура коллективная, и пресекать беспорядки вам придется не в одиночку. В начале каждой миссии вам дается несколько виртуальных солдат, которые будут следовать за вами, прикрывать и отстреливать особо рьяных террористов. Правда, огорчают всякие несуразности. Например, оставшись с красным индикатором здоровья, в целях собственной безопасности выпускаешь на разведку бравого партнера. А тот не двигается с места. Или же, ринувшись в бой, «не замечает» противника, стоящего в десяти метрах за углом.

Multiplayer

Разработчики приготовили 30 разнообразных карт для сетевых баталий. Никаких замкнутых пространств — сражения происходят под открытым небом. Аптечек, как в эталонах жанра *Quake III Arena* и *Unreal Tournament,* вы не найдете. Раненого вылечить сможет лишь доктор. С боеприпасами дело обстоит несколько лучше. На поле брани присутствуют так называемые «Armory» (отмечены буквой «А» на карте), где вы можете не только пополнить свой арсенал, но и сменить класс персонажа. Некую изюминку в игровой процесс вносит использование в бою нейтральных средств — станковых пулеметов 50-го калибра, установленных в дзотах или на броневиках, ездящих по бесконечному кругу. К сожалению, разбомбить технику нельзя. Она играет роль вооруженного такси.



Очень реалистично выполнены водные эффекты. Кстати, практически все миссии в игре начинаются в кабине вертолета или в лодке.

Выяснять отношения можно в нескольких режимах игры. Классические Deathmatch и Team Deathmatch, говорящие сами за себя Attack and Defend и Search and Destroy. А также битвы за флаг. Вы сможете выбрать один из четырех классов бойцов: медик, снайпер, пулеметчик и пехотинец. Играть можно не только за отряд «Дельта», но и за английский SAS. Помимо ножа и соответствующего персонажу ствола вы получаете дополнительный боекомплект. Например, для снайпера это: пистолет, одна ослепляющая и две ручные гранаты, а также мины, взрывающиеся при соприкосновении с чем-либо или попадании. Пулеметчику же помимо увеличенного количества метательных предметов полагается дробовик и переносная ракетная установка с одним зарядом. Возникает логичный вопрос: «А зачем вся эта путаница с классами, если пулеметчик все равно круче?» Ответа мы пока что не знаем и придется подождать, когда игра будет достаточно обкатана фанатами.



Дворец главаря иранцев. Вы еще где-нибудь видели, чтобы внутри крепости было минное поле? Именно оно вас ждет за воротами.



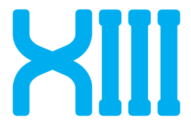
Демонстрация взрывных эффектов. В кадр попали и тела колумбийцев, разлетающиеся во все стороны. Рыбкам будет, чем полакомиться.

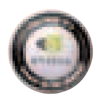
В конечном итоге мы получили качественную, интересную, пусть и имеющую некие огрехи игру. Отличная однопользовательская кампания, сложный и разнообразный сценарий и огромные площадки для multiplayer'а. *«Операция «Картель»* — продолжение, которого стоило ждать целый год. **Роман Тарасенко**

Вердикт ★★★★☆

Вам обеспечен не один десяток часов захватывающих действий, а родителям — легкий шок. Живой спецназ пришел к вам в дом.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Dargaud** ЖАНР: **Stealth Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128MB RAM, 32MB Video, 1.2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 128MB Video, 2.5GB на диске** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**





XIII

Игру назвали XIII, поскольку в мире существует как минимум XII более удачных шутеров

В некотором смысле то, что главный герой *XIII* страдает амнезией, очень логично, поскольку разработчики игры, по всей видимости, тоже оказались подвержены этому тяжелому и мучительному недугу. А как иначе можно объяснить тот факт, что они напрочь забыли про такие неотъемлемые элементы любой современной PC-игры, как возможность быстрого сохранения, «горячие клавиши» для различных видов оружия, логичное расположение чек-пойнтов, AI, действующий честно и одновременно разумно?.. Увы, несмотря на безупречно выдержанный стиль, геймплей этого шпионского шутера оказался таким же обрывочным и бессвязным, как и память его главного персонажа.

Плюсы и минусы

Художникам и дизайнерам *XIII* удалось сотворить настоящее чудо — в наше время, когда технологию cel-shading не использует только ленивый разработчик, они сделали игру, идеально воссоздающую стиль одноименного европейского комикса. Яркие краски, толстые линии, очерчивающие контуры персонажей, иззубренные красные надписи «BAOOM!», всплывающие над взрывающимися грузовиками, постепенно уменьшающиеся строчки «Tap Tap Tap», изображающие топот охранников, и при всем этом - потрясающий саундтрек, идеально соответствующий картинке и вкупе с ней создающий совершенно уникальную игровую атмосферу, равной которой я не встречал еще ни в одном шутере.

А вот с геймплеем, как уже было сказано выше, имеются определенные проблемы. В принципе, хорошей игре можно было бы простить наивную историю про потерявшего память героя, разоблачающего правительственный заговор, — в конце концов, *XIII* — отнюдь не первый подобный шутер, претендующий на право называться «сюжетным» без каких-либо на то оснований. Хорошей игре можно было бы простить и неважную озвучку (представьте себе невнятное бормотание Дэвида Духовны, находящегося в коматозном состоянии), поскольку качественная работа актеров в современных играх - это скорее исключение, чем правило. Хорошей игре можно было бы простить даже невыразительный набор взятых из реальной



Охранники очень любят распевать серенады — таким оригинальным образом они просят вас всадить им арбалетную стрелу в лоб.

жизни стволов, поскольку тот же самый арсенал мы видим и во всех остальных «не футуристических» шутерах. Да, перечисленные выше недостатки можно было бы простить и забыть, если бы сам процесс отстрела врагов был веселым, интересным, в меру сложным и стильным.

Но увы, есть вещи, которые игре простить НЕЛЬЗЯ. Главный недостаток *XIII* — жуткая чек-пойнтная система сохранения, доставшаяся шутеру в наследство от его тяжелого приставочного прошлого. Вообще-то я готов примириться с самим фактом наличия чек-пойнтной системы — при условии, что она хорошо продумана, — но когда такая система нелогична, несбалансированна и ничего, кроме раздражения, не вызывает, это НЕХОРОШО. Чек-пойнты размещены на уровнях — и на очень коротких, и на мучительно огромных — самым что ни на есть дурацким образом. Одна-единственная ошибка при выполнении сложнейшей стелс-миссии (а миссии именно такого типа преобладают в последней трети игры) приводит к необходимости начинать все сначала, заново смотреть неинтерактивные сценки (которые нельзя проматывать) и вновь выполнять длинные, однообразные цепочки действий, во время которых не происходит абсолютно ничего интересного.

Иными словами, схема расположения чек-пойнтов на уровнях логична и последовательна только в одном — в своей непродуманности и непоследовательности. Почему, например, чек-пойнтов никогда не бывает непосредственно перед и сразу после сражений с боссами? В результате, постоянное переигрывание длинных стелс-миссий (основным элементом которых является занудное распихивание трупов врагов по укрытиям) напрочь убивает какое-либо веселье и превращает игровой процесс в настоящую пытку.

Не вооружен и опасен

Печально, но факт — каждый раз, когда геймплей *XIII* начинает тебе по-настоящему нравиться, немедленно происходит что-то такое, что момен-



Здесь нельзя ходить! Можно только лежать, истекая кровью!

тально сводит все удовольствие на нет. Вот еще пример: некоторые стволы повешены-таки на «горячие клавиши» — но среди них нет ни одного полезного и часто используемого. А процедуру выбора оптимального для данной конкретной ситуации оружия с помощью мышиного колесика можно в лучшем случае назвать «очень неудобной», а в худшем — «приводящей в исступление», ибо противники, хоть и не блещут умом, стреляют противоестественно метко. Опытные ветераны шутеров, конечно, смогут выйти победителями даже из самых жарких перестрелок, но из-за отсутствия возможности сохраниться после тяжелейшего боя ты все время чувствуешь себя болезненно уязвимым, особенно когда впереди еще предстоят дуэли с никогда не промахивающимися и невероятно живучими боссами. Ведь в случае гибели придется проходить весь огромный уровень заново!..

Несомненно, дизайнеры *XIII* пытались создать нечто большее, чем просто очередной «шпионский шутер». Они предусмотрели даже специальное окно для просмотра скиллов, постепенно осваиваемых персонажем, — но при этом вам нигде не сообщается, как именно указанные навыки можно изучать, совершенствовать или выбирать... И если абстрагироваться от уникального графического стиля и неподражаемой атмосферы, то окажется, что *XIII* — довольно-таки слабая и скучная игра. **Роберт Кофрей**

Схема расположения чек-пойнтов логична и последовательна только в одном — в своей непродуманности и непоследовательности.

Вердикт ★★★☆☆

Бельгийский шутер удивительно многогранен: он то весел, то откровенно утомителен, то интересен — а то невыразимо скучен.

ИЗДАТЕЛЬ: **The Adventure Company** РАЗРАБОТЧИК: **Revolution Software** ЖАНР: **Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 750, 128MB RAM, 1GB на диске, 64MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.2 GHz, 128MB Video, геймпад** MULTIPLAYER: **Нет**

Broken Sword: The Sleeping Dragon



Новые приключения старых друзей

Дизайнеры Revolution Software вызвали настоящую панику в рядах любителей квестов, когда объявили, что третья часть эпопеи *Broken Sword*, во-первых, будет сделана на трехмерном движке RenderWare, а во-вторых, откажется от классической схемы управления «point-and-click». Как выяснилось, фанаты волновались зря — атмосфера и фирменный юмор серии никуда не делись, да и сюжет *Sleeping Dragon* не посрамил славу своих великих предков. Героям по-прежнему приходится действовать не столько кулаками, сколько головой, а встречающиеся им головоломки логично вписываются в геймплей, хотя в целом нужно отметить, что паззлы, связанные с манипуляцией предметами, стали значительно проще, а количество экшен-заданий, выполняемых на время, увеличилось. Мышь не поддерживается — соответственно ни о каком пиксель-хантинге не может быть и речи, а полное 3D позволяет по достоинству оценить красоту игрового мира и великолепную игру света и тени. Джорджа Стоббарта, как и раньше, озвучивает актер Рольф Сэксон (Rolf Saxon), а французская журналистка Нико Коллар говорит теперь нежным голосом Сары Крук (Sarah Crook). В начале игры герои разъединены — сперва мы играем за Джорджа, летящего в Конго, чтобы помочь одному ученому разобраться с новым, непонятным типом энергии, затем переносимся в Париж, где Нико пытается взять интервью у хакера, расшифровавшего секретный документ, связанный с метеорологическими аномалиями планетарного масштаба. Встречу журналистки и взломщика прерывает появление убийцы...

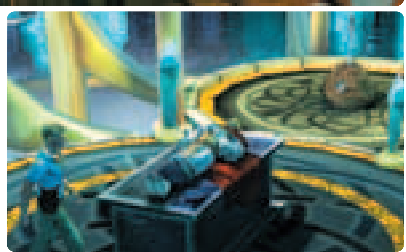
Игра услужливо подсказывает, что Джордж может повиснуть на выступе, не опасаясь шипов. Но сам он ничего не сделает, пока вы не отдадите ему команду.

Неожиданные повороты сюжета, великолепные ролики, экзотические локации, сложные головоломки...

Проблемы управления

Движение персонажей зависит от их текущего положения на экране, и управлять ими с помощью геймпада намного удобнее, чем с клавиатуры. Интерфейс каждый раз подсказывает вам, что герой может куда-нибудь запрыгнуть или вскарабкаться, а случайное падение в пропасть — бич многих современных адвенчур — в *Sleeping Dragon* абсолютно исключено. В большинстве экшен-эпизодов надо просто вовремя нажать на нужную клавишу в ответ на определенное событие, после чего, как правило, следует сюжетный ролик. Например, в первой главе, когда на Нико нападает убийца, все, что вы должны сделать, чтобы защититься от пули сковородкой, — это один раз нажать на кнопку. По ходу сюжета героям не раз предстоит и скрытно красться, и убегать от врагов, и в случае, если вам не удается выполнить задание с первого раза, вы просто возвращаетесь к началу соответствующей сценки и пытаетесь пройти ее еще раз — и так до победного конца.

Sleeping Dragon — игра веселая, увлекательная, динамичная. В число ее немногочисленных недостатков входят слишком простые inventory-головоломки, явно рассчитанные на людей, не имеющих никакого квестового опыта. Кроме того, и без того несложное прохождение становится совсем элементарным благодаря светящимся звездочкам, отмечающим важные предметы и объекты. Еще, на мой взгляд, в *Sleeping Dragon* многовато перманентно закрытых дверей. Впрочем, ситуация выправляется, когда Нико и Джордж наконец встречаются во второй половине игры и начинают решать действительно интересные механические головоломки, требующие участия обоих персонажей: вначале они должны обезвредить здоровенную ловушку на полу, затем вместе активировать источник таинственной энергии и т.д. При этом в каждый конкретный момент вы управляете только одним героем, а другой следует за ним, и связь между напарниками осуществляется через специальную иконку в инвентаре.



Красивейшие локации гармонично сочетаются с сюжетом, содержащим множество ссылок на предыдущие части *Broken Sword*.

Неожиданные повороты сюжета, великолепные ролики, экзотические локации, сложные (ближе к концу игры) головоломки — все эти элементы делают *Sleeping Dragon* достойным представителем славной серии *Broken Sword*. И если бы не чрезмерная упрощенность паззлов, связанных с инвентарем, игра вполне могла бы получить пятизвездочный рейтинг. Рекомендую. **Дениса Кук**

вердикт ★★★★☆

Переход в 3D прошел успешно. Третья часть не посрамила памяти своих великих предков.

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports** РАЗРАБОТЧИК: **EA Sports** ЖАНР: **Sports** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 64MB RAM (128MB RAM для Windows XP и 2000), 800MB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Internet, Hot-Seat (2-4 игрока)**

FIFA 2004

По-прежнему лучший, хотя и не идеальный

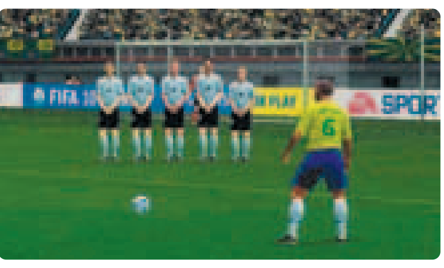
Популярные игровые серии приносят своим создателям не только славу и деньги, но и определенные проблемы — с каждым годом они предъявляют к ним все более высокие требования. Студия EA Sports — разработчик футбольной линейки *FIFA* — является непревзойденным лидером в данном жанре вот уже в течение пяти лет, и без сомнения *FIFA 2004* — это лучший на сегодняшний день футбольный симулятор. Хотя необходимо отметить, что попытка владельцев торговой марки *FIFA* внести в серию новые элементы геймплея — речь идет о менеджменте команды — не особо пошла игре на пользу.

Возможность взять в свои руки административное управление футбольным клубом была одной из самых разрекламированных фишек *FIFA 2004*, и хотя сам по себе данный аспект, безусловно, весьма интересен, его реализация вызывает множество серьезных нареканий. Начиная с интерфейса менеджмента, который не поддерживает мышь и напоминает, что *FIFA 2004* — всего лишь порт с приставки, и заканчивая ростером игроков, в котором их нельзя сортировать по возрастанию/убыванию различных скиллов.

Кроме того, при подготовке к очередному матчу у вас нет никакой возможности узнать, каких игроков может выставить ваш оппонент, — а ведь это очень важно для планирования схемы защиты. Вообще режим карьеры несколько страдает от отсутствия каких-либо сюжетных мотиваций; не повредило бы игре и наличие в ней виртуальной спортивной газеты или веб-сайта, освещающего важнейшие события 34-матчевого игрового сезона...

Что касается самих футбольных матчей, то здесь главным козырем остается функция PlayerLock. Суть ее заключается в том, что вы управляете одним из полевых игроков и можете в нужный момент попросить у товарищей пас — после чего остается только обмануть линию защиты, прицелиться в сетку и забить гол. Сама по себе функция работает превосходно, но, к сожалению, в прилагаемой к игре документации ее особенности освещены поверхностно и фрагментарно.

Однако, невзирая на все недочеты, связанные с появлением в *FIFA 2004* новых элементов, хочу повторить: на данный момент это лучший футбольный симулятор на PC. Да, нововведения нуждаются в некоторой отладке и шлифовке, но ведь все проверенные временем достоинства серии *FIFA*, за которые мы так любили ее предыдущие части — увлекательный геймплей, превосходный графический движок, наличие практически всех профессиональных клубов планеты, — никуда не делись. И тем, кому время, оставшееся до чемпионата Мира 2006, кажется чересчур долгим, *FIFA 2004* поможет скоротать его с пользой и удовольствием — по крайней мере до следующего года. **Дейв Сальватор**



Роберто Карлос примеривается к линии немецкой защиты.

Вердикт ★★★½☆

С одной стороны — приставочный порт, а с другой — лучший на сегодняшний день футбольный симулятор.

ИЗДАТЕЛЬ: **Encore Software** РАЗРАБОТЧИК: **Ascaron** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 233, 32MB RAM, 560MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 64MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet, (2-8 игроков)**

Patrician III

Селедочная империя

Главное, что вы должны знать о новом представителе стратегической серии *Patrician* от компании Ascaron — это то, что у себя на родине, в Германии, игра была издана как add-он к предыдущей части, а не как самостоятельный продукт. Количество изменений и нововведений совсем невелико: несколько новых погодных эффектов, незначительные изменения в интерфейсе, редактор карт, подправленный баланс, новые цены на товары и новые возможности по управлению городом, в котором вас избрали мэром. Вот, в общем-то, и все...

Вы вступаете в игру в одном из городов Ганзейского союза (торговая федерация свободных городов Северной Европы), имея в активе «всего лишь» один-два корабля и пару тысяч монет. А затем, делая инвестиции в выгодные предприятия и перевозя туда-сюда товары, вы начинаете создавать собственную торговую империю и повышать свой общественный ранг с целью стать в конечном итоге правителем родного города.

Торговый бизнес в *Patrician III* — занятие в высшей степени монотонное, можно даже сказать, медитативное. Цены, конечно, варьируются в зависимости от спроса и предложения, но скорее всего вы будете раз за разом покупать и продавать одни и те же товары в одних и тех же городах. Бесконечное бездумное повторение одних и тех же операций отлично погружает в транс и способствует самосозерцанию...

Игра становится значительно интереснее после того, как вы накопите первичный капитал, дающий определенную свободу действий. Деньги можно вложить в дальнейшее развитие бизнеса, можно стать пиратом, а можно пойти по политической стезе с перспективой занять в будущем кресло мэра своего города. В *Patrician III* перед вами стоит множество целей, и достигать их можно самыми разнообразными способами. Свобода, предоставляемая игроку, является главным козырем этой экономической RTS — при условии, что вы любите игры такого рода. Если же вы предпочитаете стратегии с сильным сюжетом, то вероятнее всего, *Patrician III* вам не понравится — миссии здесь достаточно однообразны и отличаются друг от друга главным образом условиями достижения победы.

Для тех, кто всю жизнь мечтал торговать селедкой в средневековой Европе и не видел предыдущих частей игры, *Patrician III* станет настоящим подарком судьбы. Но если вы равнодушны к экономическим стратегиям или уже знакомы с этой серией, то никакого резона для вас покупать третью часть я лично не вижу. **Дай Люо**



Сражение между торговым конвоем и пиратами.

Для тех, кто всю жизнь мечтал торговать селедкой в средневековой Европе и не видел предыдущих частей игры, *Patrician III* станет настоящим подарком судьбы.

Вердикт ★★½☆☆

Патч к *Patrician II*, выдаваемый за новую игру.

ИЗДАТЕЛЬ: **Nadeo** РАЗРАБОТЧИК: **Nadeo** ЖАНР: **Stunt Racing** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450MHz, 64Mb RAM, 32Mb Video, 300Mb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 128Mb RAM, 64Mb Video** MULITPLAYER: **LAN, Internet**

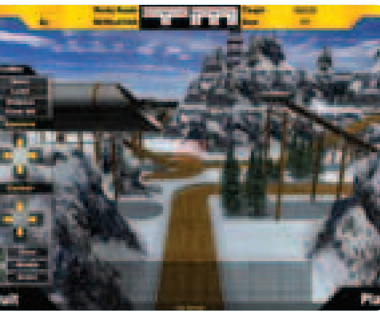
Trackmania



Под крылом общественности



По сравнению со SkyDriver упомянутый Alpine Avenger 2 смотрится велосипедной дорожкой.



Помимо перенавороченных треков встречаются и сделанные с душой трассы.



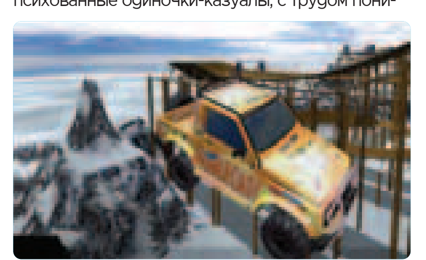
Некоторые стандартные трассы физически невозможно пройти на «золото». Что это, разудалый французский юмор?

Только не бросайте *Trackmania* после первых же заданий. Правда, игровая физика, саундтрек и отсутствие партнеров могут отвратить от себя даже самых пробитых фанатов. С другой стороны, чего вы ждали от симулятора игрушечных машин? Правдоподобной системы повреждений, плавных заносов на поворотах и идеально смоделированную девятьсот одиннадцатую в качестве предела мечтаний? Не стоит. Как и в памятном *Trainz*, параллельный мир *Trackmania* населяют макеты транспортных средств в масштабе 1:43 (такие в свое время были отличным предметом для спекуляции на местечковых сборищах коллекционеров). Смирившись с этим фактом, начинаешь понимать, что как минимум физ. модель удалась французам на славу. Только что казавшийся вопиюще бездарным продукт начинает приобретать более благоприятные очертания.

Community

Впрочем, к *Trackmania* все равно нельзя подходить со стандартными лекалами. Отмерим здесь, отрежем тут, отольем треть содержимого… кто-нибудь, дайте штангенциркуль! Выбросьте все это из головы. Детище французских девелоперов не имеет ничего общего ни с чем, что вы теоретически могли увидеть за последние несколько лет. Разве что полудохлые старожилы вспомнят похожий проект с незатейливым названием *Stunts*, вышедший в далеком девяностом. Хотя больше всего *TM* похожа на бесчисленные тайкуны с приставкой *Rollercoaster* в произвольном месте.

Редкий поджанр Stunt Racing не балует своих поклонников релизами, отдавая львиную долю рынка своим симуляторным коллегам (видимо, поэтому беззастенчивые «лягушатники» называют себя не иначе, как воскресителями геймплея). Однако ценность *Trackmania* заключена вовсе не в нарезании кругов в компании или без таковой — благодаря преступной элементарности жалкой полусотни заданий пребывание игры на диске в половине случаев закончится одним вечером. Да и целевая аудитория *TM* — вовсе не психованные одиночки-казуалы, с трудом понимающие, как может в игре не быть шотгана, даже если это нарды или медитативный маджонг.



Такие ракурсы в *Trackmania* норма. Вылететь с трассы десять раз подряд здесь считается хорошим тоном.

Тем не менее, популярность экзотического пирога от Nadeo растет в геометрической прогрессии. Форумы плющит от сообщений, раздел Downloads пухнет на глазах, ежедневно пополняясь свежими треками и шкурками машин, а скучный как древесный гриб мультиплеер собирает на своих просторах далеко не единицы помешанных на *Trackmania*. Объединяет все это ключевое слово community. Наберите его в Google.com и девяносто четыре миллиона ссылок с радостью объяснят вам смысл столь простого понятия.

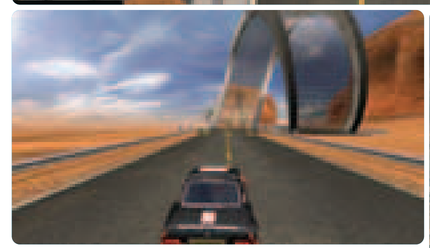
Build

Без него *TM* напоминала бы простейший редактор треков с небольшим туториалом, показывающим ленивому игроку основные механизмы постройки трасс. Благодаря же своим последователям строительство дорог приобретает статус искусства. Интуитивный до неприличия инструментарий юного проектировщика доверху набит огромным количеством элементов, большинство из которых редко встречается на европейских автобанах, но находится в большом почете у местных лихачей. Трамплины, трубы, ямы, мертвые петли, рельсы, турникеты, ускорители движения, дорога без ограничителей и еще целое ведро строительной галиматьи, превращающей готовый трек в аттракцион, на каждом участке которого риск вылететь

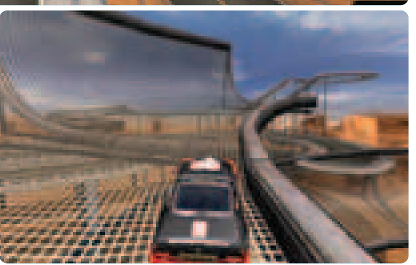
■ Вид сверху не выдерживает никакой критики...

ТМ по-немецки

ПОХОЖЕ, не только французы любят адреналиновые заезды по бесконечно неправильным трекам. Так, никому не известная немецкая студия Moon Byte Studios в настоящее время занимается разработкой своей дебютной игры Crashday, представляющей собой схожую автомобильную аркаду. В программе все те же хитрые трюки и виражи на экстравагантных трассах. Главное отличие убер-проекта MBS от Trackmania в том, что в нем используются реальные машины, а не их уменьшенные копии из магазина «Детский мир». Но, как и Nadeo, Moon Byte скорее всего будет вынуждена сама издавать свое авто-безобразие, поскольку именитые паблишеры слишком вяло реагируют на анонсы таких проектов.



Мертвые петли — самое меньшее, чем может похвастаться двенадцатиминутный Lost Highway.



Lost Highway — коллега SkyDiver в пустыне. Чертовски приятная трасса.

Поначалу привыкнуть к дурацкому управлению и резким поворотам и пройти первый попавшийся трек на вертлявой игрушечной каракатице будет непросто.

за пределы трассы неприлично велик. При таком раскладе Reset Car, возвращающий к старту, а не к последнему пройденному отрезку, выглядит сродни издевательству.

Тем не менее, чем хитрее спланировано ваше произведение, тем больше шансов получить общенародное признание. Наиболее заслуженные, зевая, кладут на обе лопатки самые смелые проекты скоростных серпантинов новосветских парков развлечений. Попробуйте тот же Alpine Avenger 2 от мосье Dumonde, чтобы понять, в чем разница между плоскими поделками, входящими в комплект оригинальной игры, и безумством членов той самой экстремальной комьюнити, норовящих максимально приблизиться к лимиту в две тысячи блоков на трек.

Стандартные трассы с логотипом Nadeo отнимают не более минуты, вручая в качестве приза за прохождение несколько монет. Три типа ландшафтов — альпийские снега, пустыня и деревенские пейзажи, по восемь простеньких заданий в каждом, мало чем отличающиеся друг от друга режимы Race и Puzzle — вот все, что ждет честных покупателей коробочных версий. Пройти скромный комплект миссий хотя бы на бронзу можно за один короткий вечер, потратив полученный гонорар на приобретение блоков для собственных шедевров. Учитывая общественную направленность *Trackmania*, надобность в зарабатывании coppers выглядит по меньшей мере нелепо. Чтобы создать только один лишь двенадцатиминутный Lost Highway, надо быть миллионером локального значения.

Race

Но, допустим, вам повезло. Вы нашли *Trackmania* all pieces unlocker и создали шедевр дорожной архитектуры. Осталось убедиться в том, что ваш гениальный опус осваиваем не только теоретически. Поначалу привыкнуть к дурацкому управлению и резким поворотам и пройти первый попавшийся трек на вертлявой игрушечной каракатице будет непросто. При столкновениях подопечная повозка звенит стеклами, предупредительно хлопает дверьми и капотом, оставаясь при этом девственно чистой и полностью сохраняя технические характеристики.

В противовес общей игрушечности шустрая Panda ощутимо отличается от слегка неповоротливого Masterfire, подозрительно похожего на Форд «Мустанг», жужжит игрушечным мотором и жизнерадостно скрипит рессорами, всячески стараясь скрыть за полупрозрачными стеклами отсутствие водителя. Ничтожные три разновидности машин (по одной на каждую из трех типов трасс) совершенно идентичны внутри своего класса. Заниматься дизайном авто в *TM* гораздо тоскливее, чем проектировать безумные треки. Хотя и на это специфическое занятие находятся свои любители, превращающие стандартные кареты в тематические концепт-кары, раскрашенные атрибутикой нью-йоркского такси или сериала *The Simpsons*.

Get used

Одним словом, с экстравагантностью и ограничениями *Trackmania* надо либо свыкнуться, либо скормить весь этот комьюнити-кошмар подстольному шредеру. Покупать себе подобную экзотику и не планировать при этом плотного общения на офиц. форумах — все равно что отправить тридцать серебряников во Францию в качестве безвозмездного подарка. Несмотря ни на какую популярность, специфическое развлечение от Nadeo останется уделом избранных, как вышеупомянутый *Trainz* или уникальные в своем роде *MindRover* и *Colobot*. Первые же места в списках будут занимать симуляторы Вина Дизеля и скандальные поделки из серии *Grand Theft Auto*. C'est la vie, monsieur, et elle est cruelle. **Сергей Жуков**

Вердикт ★★★½☆

Бесконечно увлекательно, если проникнуться духом пресловутого community и вспомнить кое-что из детства.



Трубы — одна из наиболее популярных разновидностей блоков наряду с трамплинами и виражами.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Piranha Bytes** ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 256MB RAM, 2.2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.2GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Gothic II

Приключения после выхода из тюрьмы

Любители RPG хорошо помнят первую часть *Gothic* — на редкость детализированную и атмосферную игру, все действие которой разворачивалось в своеобразной «волшебной тюрьме». Многие даже называли ее помесью *Morrowind* и *«Волшебника страны Оз»*. По ходу сюжета безымянный герой присоединялся к одной из нескольких враждующих фракций, в массовом порядке шинковал орков, а затем разрушал барьер, окружавший тюрьму, и освобождал заключенных. Действие *Gothic II* начинается спустя неделю после окончания первой серии; сиквел содержит в себе множество улучшений, а главное — он наконец-то выпускает нас в большой мир.



Независимо от того, к какой фракции герой присоединится, ему предстоит уничтожить минимум четырех драконов.

Навигация с помощью курсорных клавиш

Одной из главных проблем первой части было то, что после завершения первой главы сюжет игры становился чересчур линейным и даже скучноватым. После того, как герой осваивался в новом мире, начиналась традиционная зачистка подземелий, населенных орками... И хотя по своей структуре *Gothic II* весьма напоминает оригинал — мы знакомимся с сеттингом, выбираем себе фракцию и начинаем проходить сюжет в роли паладина, охотника на драконов или мага — на сей раз у немецких разработчиков из Piranha Bytes получилась более интересная RPG, чем несколько лет назад. У фракций появилось множество уникальных квестов, локации стали обширнее и запутаннее, да и процесс уничтожения врагов заиграл совершенно новыми красками. Как и в первой серии, у каждого NPC имеется свой «распорядок дня», что в сочетании с реалистичной сменой дня и ночи делает игровой мир *Gothic II* невероятно живым и достоверным — даже более достоверным, чем в *Morrowind!* (Хотя озвучка оставляет желать лучшего — создается впечатление, что каждый из занятых в игре актеров изображал как минимум шесть различных персонажей.)

Очень радует то, что в *Gothic II* нам, в отличие от первой части, не нужно тратить массу усилий на совершение самых простых действий — например, жать [Ctrl-Up], чтобы поднять с земли какой-нибудь предмет. И мирный, и боевой интерфейсы были существенно улучшены, хотя клавиатура по-прежнему играет главную роль в управлении героем. Из области приколов — в игре отсутствует «горячая клавиша» для лечилок: вы вынуждены или каждый раз подолгу копаться в инвентаре, или же залезать в файл INI и редактировать его. А еще мне страшно интересно, когда же дизайнеры Piranha Bytes наконец поймут, что почти на всех современных компьютерах установлены мыши? Появление нормального «мышиного» интерфейса для работы с Inventory сделало бы геймплей на порядок удобнее и приятнее — продавать и покупать предметы с помощью клавиатуры считалось нормой в 1994 году, но сейчас-то на дворе, слава Богу, стоит 2004-й!

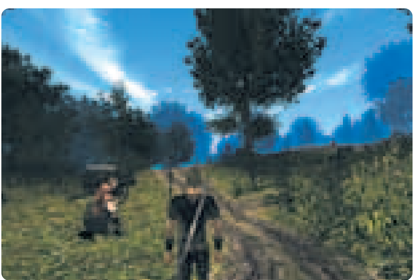
В плену скрипта

Несмотря на всю свою открытость и нелинейность, *Gothic II* периодически страдает от ошибок в скриптах, превращающих некоторые квесты в откровенный маразм. Мне приказывают заплатить такому-то товарищу 50 монет, но поскольку до этого я уже успел его убить, я, естественно, не могу передать ему деньги! Или, допустим, я встречаю наемников, обижающих фермера, и они реагируют на меня так, будто я — пустое место, даже если на самом деле я — тоже наемник, причем высокого ранга. Список скриптовых ошибок, существенно портящих удовольствие от игрового процесса, можно продолжать еще очень долго; вот вам последний, наиболее вопиющий пример: в какой-то момент игра решила, что я уже уничтожил всех четырех квестовых драконов, хотя я убил еще только трех, — и в результате четвертый дракон стал неуязвимым!..

Игровой мир *Gothic II* получился невероятно живым и достоверным — даже более достоверным, чем в *Morrowind!*

Боевая система стала проще и удобнее по сравнению с первой частью, хотя драки с несколькими врагами — по-прежнему сущий кошмар; приходится использовать стандартный MMORPG-прием под названием «выманивание противников по одному». Кроме того, даже при высоких показателях боевых навыков применять оружие, маневрировать и целиться в оппонентов с помощью клавиатуры ОЧЕНЬ трудно.

Однако, несмотря на все перечисленные выше недочеты, я лично получил от *Gothic II* огромное удовольствие. Игра — супер (особенно, когда вы в ней освоитесь и как следует изучите управление). В конце концов, в какой еще современной RPG можно охотиться на драконов и продавать болотную траву?! **Тьерри Нгуен**





Размер игрового мира стал значительно больше, а ландшафты — разнообразнее: леса, горы, бывшая тюрьма из первой части...

Вердикт ★★★★☆

Намного лучше, чем первая часть. Игра совсем чуть-чуть не дотягивает до того, чтобы стать классикой.

ИЗДАТЕЛЬ: **Funcom** РАЗРАБОТЧИК: **Funcom** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM, 1.4GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Anarchy Online: Shadowlands

Адд-он на уровне мировых стандартов

Теоретически *Anarchy Online* должна была бы стать одной из наиболее глубоких и интересных MMORPG современности, но на практике, увы, этот футуристический мир оказался чересчур безжизненным, бездушным, а порой даже скучным. Но теперь с этим покончено, ибо адд-он *Shadowlands* добавляет в игру огромное количество того, в чем она так отчаянно нуждалась — свежего увлекательного контента.

Новые территории — собственно *Shadowlands* — являются призрачным эквивалентом вещественного мира Rubi-Ka, и, оказавшись там, вы должны выполнить целый ряд интереснейших сюжетных миссий. Геймплей адд-она сильно напоминает неторопливую одиночную RPG — монстры расставлены на карте с глубоким знанием дела, а локации по сравнению с оригинальной *Anarchy Online* стали более компактными и эстетически продуманными. Иными словами, просторы *AO* наконец-то начали походить на полноценный мир, хотя, разумеется, в игре сохранились многие неудобства и недостатки — так, NPC по-прежнему каждый раз выдают герою одни и те же диалоговые строки, независимо от того, выполнили вы уже их квест или нет, а некоторые участки земли явно были вставлены в игру с одной-единственной целью — проверить работоспособность функции /stuck.

Но главным достоинством *Shadowlands*, за которое адд-ону легко можно простить все его недочеты, является значительно углубленная ролевая система, без преувеличения делающая геймплей *Anarchy Online* на порядок интереснее, чем раньше. Новая система перков позволяет герою специализироваться в определенных областях умений и изучать новые специальные атаки. Каждые 10 уровней персонаж получает очередной перк, а раз в 72 часа вы имеете возможность полностью перераспределить его скиллпойнты, что открывает широкий простор для всевозможных экспериментов. Кроме того, в игре появилось два новых класса — Keeper и Shade.



Город Jobe — одна из новых локаций ***Shadowlands***.

Все поклонники *Anarchy Online*, наверное, уже установили себе адд-он *Shadowlands* — и правильно сделали. Тем же любителям MMORPG, кто в свое время попробовал игру, но не проникся ею из-за недостатка контента, я искренне рекомендую дать *Shadowlands* шанс — вы будете приятно удивлены произошедшими в *AO* изменениями. **Мигуэль Лопес**

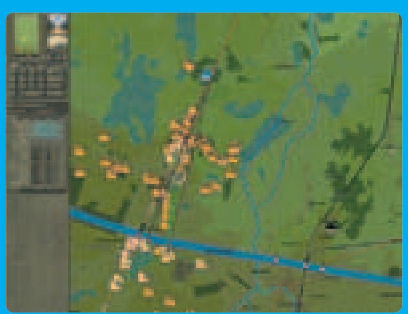
Вердикт ★★★½☆
Еще одна веская причина открыть для себя мир *Anarchy Online*.

ИЗДАТЕЛЬ: **Matrix Games** РАЗРАБОТЧИК: **Panther Games** ЖАНР: **Исторический риал-таймовый варгейм** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 650MHz, 64MB RAM, 400MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2 игрока)**

Highway to the Reich

На Берлин!

В прошлом году студия Panther Games выпустила без всякого преувеличения революционную стратегию *Airborne Assault: Red Devils Over Arnhem*, ставшую вехой в истории компьютерных варгеймов. Несмотря на то, что игра вышла практически одновременно с такими хитами, как *Uncommon Valor* и продолжение *Combat Mission*, она была весьма близка к тому, чтобы выиграть почетное звание «*Варгейм года*» по версии *CGW*. Сейчас, спустя год после появления *Red Devils Over Arnhem Panther Games* выпускает новую игру — *Highway to the Reich*, представляющую собой улучшенную, расширенную и дополненную редактором сценариев версию *Airborne Assault*. И это здорово.



Управлять масштабными операциями легко и удобно, т.к. AI берет на себя весь микроменеджмент.

Главным достоинством *Highway to the Reich* является уникальная игровая механика, основанная на реально используемой в войсках системе командования и подчиненности, — в результате вы имеете возможность полностью контролировать ход боя и принимать все важнейшие решения, не увязая при этом в бесконечном потоке мелких и ненужных деталей. Более того, в отличие от большинства серьезных военных симуляторов, таких как *Decisive Action* и *BCT Commander*, *Highway to the Reich* действительно является ИГРОЙ, а не сложной и занудной программой, поскольку умный AI берет на себя всю черную работу, связанную с интерпретацией и донесением ваших приказов до подчиненных юнитов. Так, роты, входящие в состав танкового батальона, получают конкретные указания к действиям на основе общих команд, отдаваемых вами штабу батальона. При этом, поскольку основной единицей управления в *Highway to the Reich* является именно рота, если есть желание, вы можете отдавать команды и отдельным юнитам, лично вникая во все нюансы их положения. Механизм задержки приказов при передаче их по инстанции выполнен весьма реалистично и не вызывает никакого раздражения. Игра идет в реальном времени с возможностью постановки в любой момент на паузу, а также увеличения или уменьшения скорости происходящего.

Если *Airborne Assault* был целиком и полностью посвящен действиям британских и польских парашютистов в битве за Арнем, то в *Highway to the Reich* рассматриваются также некоторые операции, осуществленные американскими десантниками, — например Nijmegen и Eindhoven. Кроме того, в игре имеется полнофункциональный редактор, позволяющий создавать новые карты и сценарии. Я рекомендую *Highway to the Reich* абсолютно всем любителям варгеймов — даже тем, у кого уже есть оригинальный *Airborne Assault*. Эта вещь вас не разочарует, гарантирую. **Брюс Герик**



Вердикт ★★★★☆
Дальнейшее развитие уникальной стратегической системы.

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **SkyRiver Studios** ЖАНР: **Shooter/RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 Mb RAM, 32 Mb Video, 2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video** MULITPLAYER: **Internet, Lan**

Механоиды

Особенности футуристической RPG



Впечатление необитаемости окружающего мира обманчиво, нападения можно ждать в любой момент.



Стрелять вблизи зданий категорически запрещается.



Перед очередным вылетом необходимо как следует снарядить свой глайдер.



Фантазия разработчиков компьютерных игр иногда кажется поистине безграничной. И они щедро делятся этой фантазией с благодарными и не очень игроками, постоянно совершенствуя, расширяя и изменяя горизонты представлений об игровых жанрах. Ведь, казалось бы, что нового можно придумать, создавая футуристический шутер или фантастическую ролевую игру? Что можно сделать, чтобы такая игра не стала бледной тенью своих более удачливых предшественников и смогла привлечь внимание игроков? Думаете, создать достойное игровое творение под силу только матерым производителям? Ничего подобного, и проект саратовских разработчиков под загадочным названием *«Механоиды»* — прямое тому подтверждение.

Первая информация о *«Механоидах»* появилась еще летом 2002 года, когда фирма 1С представила эту весьма многообещающую игрушку на суд общественности, впервые продемонстрировав ее на выставке *ECTS*. Научно-фантастическая экшен-RPG с оригинальным сюжетом, элементами симулятора и нелинейным прохождением. Примерно такое описание давали тогда своему творению разработчики из SkyRiver Studios. И надо признать, что после знакомства с игрой подобная характеристика для *«Механоидов»* не кажется такой уж громоздкой, как это может показаться на первый взгляд. Она действительно является наиболее точной, ведь описать происходящие на экране монитора события более лаконично вряд ли возможно. Впрочем, российские разработчики всегда умели создавать оригинальные игры, и поэтому удивляться такому непривычному смешению жанров вовсе не стоит.

Итак, сюжет. Конечно, назвать его необычным сложно, но нельзя не признать тот факт, что сценаристы из SkyRiver Studios неплохо поработали над историей игры, сюжет которой чем-то напоминает произведения таких знаменитых авторов-фантастов, как, например, Айзек Азмов или братья Стругацкие. Мир *«Механоидов»* — это мир далекого будущего, в котором люди и машины существуют отдельно друг от друга. Разрушительная межгалактическая война опустошила города, и единственным прибежищем машин стала планета Полигон-4, на которой они когда-то проводили испытания оружия и техники.

Главным героем на этот раз выступает не накаченный пехотинец, вооруженный разнообразными пушками и снабженный имплантами, увеличивающими его силу и ловкость, а разумная машина — механоид. Но несмотря на свою механическую сущность, роботы-механоиды весьма уязвимы и поэтому им приходится перемещаться по планете с помощью многофункциональных гравитационных машин — глайдеров. Глайдер является «телом» игрока и при его разрушении игра заканчивается. При этом сам механоид не погибает, а становится трофеем другого робота, который может легко продать его или обменять на какой-нибудь апгрейд или оружие. Основной задачей, или если хотите — смыслом существования каждого механоида является личное самосовершенствование, а добиваться его можно различными способами. С начала игры трудно оценить ее нелинейность, однако по мере прохождения игрок волен сам выбирать стратегию своих дальнейших действий. Он может присоединиться к одному из многочисленных кланов, а может стать свободным охотником, выполняющим задания за весьма разумное вознаграждение. По ходу игры вам придется активно исследовать окружающий мир, который зачастую настроен к игроку не очень дружелюбно. Но уничтожение противника не всегда приводит к желаемым результатам, так что приготовьтесь к тому, что вам придется не только стрелять, но и вести торговлю и переговоры с другими роботами.

Вообще геймплей *«Механоидов»* очень близок к ролевым играм. Только система прокачки героя



Подбитому глайдеру только один путь — в ремонтный ангар.

здесь намного проще. И это абсолютно разумно, ведь, согласитесь, какая харизма или выносливость может быть у механического существа? За выполнение заданий игрок получает определенное количество очков рейтинга, от которого зависит его положение в обществе машин. Персонаж с высоким рейтингом распугивает слабых одним своим появлением, однако он может заинтересовать более сильных и в этом случае станет либо выгодным союзником, либо очередной мишенью. В остальном же развитие механоида происходит путем замены различных элементов глайдера.

Вся игра поделена на восемь климатических зон, каждая из которых отличается не только внешним видом, но и собственными типами строений и техники. Чтобы попасть в новую зону, игрок должен пройти определенное испытание и только тогда он сможет пересечь границу. Однако следует постоянно быть настороже, ведь социальная и экономическая структура каждой новой зоны заметно отличается от предыдущей и это связано в первую очередь с наличием собственного лидера, с мнением которого необходимо считаться любому гостю, особенно если он имеет не очень высокий рейтинг. В некоторых зонах таких лидеров может быть несколько, и тогда игрок может выбирать ту или иную сторону, присоединяясь к различным группировкам.

Но торговля и общение с другими механоидами — это лишь одна часть игры. Другая ее часть — многочисленные бои. Первые несколько этапов проходят исключительно под шум взрывов и свист лазерных пушек. И пока ваш персонаж не имеет достаточно высокого рейтинга, он является прекрасной добычей для более сильных противников, которые обязательно постараются отобрать у него груз или просто заполучить еще один боевой трофей в виде очередного механоида. Некоторые особо кровожадные враги



«Механоиды» редко путешествуют в одиночку.

способны преследовать свою жертву и нападать со спины в самый неподходящий для этого момент. Управление глайдером и стрельба из различного оружия не вызывает никаких неприятных ощущений, однако если у вас имеется под рукой джойстик, рекомендую воспользоваться именно им, так как управление с помощью клавиатуры — не лучший вариант во время ожесточенной схватки. Разработчики постарались сделать воздушные бои максимально зрелищными, и поэтому в игре присутствует внушительный арсенал разнообразного оружия, начиная от небольших лучевых лазеров и заканчивая мощными ракетами, способными уничтожить глайдер противника за пару выстрелов.

Движок игры — собственная разработка SkyRiver Studios. И надо признать, что визуальная сторона игры выполнена очень достойно. Основное действие игры проходит на огромных открытых пространствах, и разработчики позаботились о том, чтобы они выглядели максимально красиво и детализировано. Текстуры в высоком разрешении, отличная работа с освещением и неплохие погодные эффекты — все это выполнено в *«Механоидах»* на самом высоком уровне. Взрывы и выстрелы во время сражений смотрятся просто замечательно и это еще



Ближе к вечеру на улицы Rennibister опускается плотный сырой туман.

один плюс данного проекта. Правда, чтобы оценить все прелести творения SkyRiver Studios, вам понадобится довольно мощный компьютер с хорошей видеокартой.

«Механоиды», конечно, не дотягивают до уровня суперхита, да разработчики наверняка и не ставили перед собой такой задачи. Они просто следовали своей фантазии и пытались сделать хороший проект. И он у них получился. Заметными недостатками *«Механоидов»* можно признать лишь не совсем удобное управление и довольно высокие системные требования. В остальном же это очень неплохой продукт, способный порадовать всех геймеров, предоставив им оригинальный сплав ролевой игры и футуристического шутера. Думаете, такое сочетание не может быть удачным? Не торопитесь давать ответ сразу. Сначала попробуйте поиграть в *«Механоиды»* и тогда вы наверняка измените свое мнение.

Петр Головин

Вердикт ★★★★☆

Смешение жанров не всегда идет играм на пользу. *«Механоиды»* — счастливое исключение из этого правила.

ИЗДАТЕЛЬ: **iGames** РАЗРАБОТЧИК: **Idol** ЖАНР: **Shooter** РЕЙТИНГ ESRB: **с 17 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 733, 128MB RAM, 350MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Кровь, клыки и колья

Несчастная семья Паттерсонов жестоко поплатилась за то, что забыла элементарное правило, которое каждый из нас должен выучить наизусть и неукоснительно соблюдать: прежде чем выдавать свою дочь замуж, надо НЕПРЕМЕННО убедиться, что ее жених — не вампир. Помните об этом! Выполнение этого элементарного правила сбережет вам огромное количество крови, пота и слез. Главным образом, конечно, — крови.

А Паттерсоны попытались выдать свое чадо за кровососа — и вот вам результат: они оказались в смертельной ловушке — в Замке Malachi, где полным-полно вампиров. И любой, кто купит игру *Nosferatu: The Wrath of Malachi*, гарантированно испытает такую же тоску и безнадежность, что и они...



Назад! Назад, я сказал! Хорошие девочки не носят такие откровенные платья!

Квадратные призраки

Впрочем, обшаривая темные однообразные коридоры замка в поисках своих тупых родственников, которых нужно спасти, и вампиров, которых нужно примерно наказать, вы скорее всего очень быстро напрочь забудете про описанный выше «сюжет». В начале каждой игры лабиринты генерируются заново, случайным образом, поэтому при любом повторном прохождении *Nosferatu: The Wrath of Malachi* карта замка будет «иной». Я, правда, не уверен, что хоть кто-нибудь захочет проходить эту игру во второй раз — мне лично одного хватило выше крыши... Но неважно. Суть заключается в том, что при каждом новом прохождении вам в очередной раз будет мучительно не хватать нормальной карты, ибо бессмысленные блуждания по совершенно одинаковым коридорам в поисках нужной двери — занятие на редкость тоскливое и занудное.

Одним из немногих достоинств *Nosferatu* является потрясающе реалистичная озвучка и жуткая музыка, от которой мороз дерет по коже. Отголоски эха, разносящиеся по лабиринтам, и еле слышный шепот не раз и не два заставят ваши волосы встать дыбом. К сожалению, весь этот эффект напрочь убивается отстойной графикой. Играть в *Nosferatu* — все равно что слушать леденящие кровь вопли ужаса и одновременно смотреть мультик про школьников-хулиганов, изображающих привидения...



Один из ваших потенциальных родственников.

И это очень неприятно, поскольку в течение первых пяти минут игры *Nosferatu* удается-таки создать некое подобие страшной атмосферы — главным образом благодаря наложенному на картинку фильтру, размывающему очертания и придающему происходящему на экране сходство со старым фильмом. Но когда ваши глаза привыкают к этому дешевому эффекту и перестают его замечать, на передний план во всей своей красе вылезают жуткие угловатые и допотопные уровни. Плохо все — грубые текстуры, примитивные объекты, а главное — кошмарная анимация, которая лишь подчеркивает уродство большинства персонажей... Реально в игре есть два типа монстров, которые действительно выглядят страшными: какая-то темная полупрозрачная тварь с неясными очертаниями и невидимое чудище, присутствие которого отмечает лишь круглая тень на полу.

Большинство разновидностей призраков уничтожаются с помощью креста, которым надо помахать перед их носом. Вампиры, выполняющие здесь функцию боссов, приканчиваются кольями. Вообще у каждого врага есть свое слабое место, требующее применения определенного оружия, — это хорошо звучит в теории, но на практике реализовано совершенно по-дурацки (как, впрочем, и большинство элементов игры): каждый раз, столкнувшись с монстром, вы вынуждены медленно перебирать имеющиеся у вас орудия убийства, чтобы найти предмет, эффективный против данного конкретного противника. Впрочем, ближе к концу у вас появляется пулемет, и *Nosferatu* превращается в классический бездумный шутер.

Не уверен, что хоть кто-нибудь захочет проходить игру повторно — мне лично одного раза хватило выше крыши.

AI врагов знает только два варианта действий: или бежать к вам строго по прямой, или стоять на месте, принимая на грудь выстрел за выстрелом. Когда монстру удается-таки нанести вам удар, вы резко дергаетесь, и на экране появляется тройной кровавый след... Наверное, все это было сделано с какой-то важной целью, но, честно говоря, я замысла дизайнеров так и не просек.

Действительно страшно...

Что мне больше всего не понравилось? То, что как-то раз мой управляемый компьютером помощник сверзился с 30-метровой высоты на камни, а затем как ни в чем ни бывало поднялся. А еще то, что мой персонаж периодически начинал беспричинно подпрыгивать, как шкодливый щенок. Народ, это что — программа или просто случайный набор нулей и единиц, выдаваемый за коммерческий продукт?..

Некоторые игровые журналы назвали геймплей *Nosferatu* «леденящим кровь». По всей видимости, у их обозревателей имеются серьезные проблемы с кровью. Знаете, чего лично я боюсь больше всего на свете? Плохих игр — и в этом отношении *Nosferatu: The Wrath of Malachi* меня ДЕЙСТВИТЕЛЬНО пугает. **Джонни Лю**

Вердикт



Название — страшное. Игра — кошмарная.

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Mad Doc Software and Gas Powered Games** ЖАНР: **Action-RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 333, 128MB RAM, 1.5GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 3GHz, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Dungeon Siege: Legends of Aranna

(Альтернативный американский обзор)

Любителям сидеть и смотреть посвящается...

Адд-он *Dungeon Siege: Legends of Aranna* не требует наличия у вас оригинальной игры. Он улучшает целый ряд аспектов *Dungeon Siege*, но, увы, не блещет каки-ми-либо дизайнерскими изысками и не исправляет самой главной проблемы первой части — ее противоестественной легкости. Играть в *Legends of Aranna* настолько легко, что порой даже скучно.

Полное прохождение *LoA* займет 20-30 часов игрового времени, что для адд-она совсем неплохо. Кроме того, в необъяснимом порыве щедрости руководство Microsoft положило в коробку с *Legends of Aranna* и оригинальную игру — так что если вы до сих пор так и не удосужились пройти *Dungeon Siege*, то вас ожидает ВЕСЬМА продолжительное развлечение.

Сюжет *Legends of Aranna* закручен вокруг плохого парня по имени Shadow Jumper, который украл Звездный Жезл и собирается с его помощью уничтожить Великие Часы. А вы преследуете его по всему игровому миру, постоянно оказываясь на один шаг позади, по очереди убиваете всех его подручных (читай — мини-боссов) и наконец настигаете и приканчиваете самого Shadow Jumper'а, который, как ни странно, ни в какую тень при этом не прыгает.

Как я уже говорил, некоторые элементы геймплея существенно улучшились в *Legends of Aranna* по сравнению с оригинальным *Dungeon Siege*. Отныне заклинания можно вешать на «горячие клавиши», позволяющие быстро переключаться между 10 различными спеллами (или предметами оружия), сокровища, выпадающие из трупов врагов, стали более интересными, среди них начали чаще попадаться предметы из наборов (sets), а персонажи обзавелись любимыми репликами, придающими им индивидуальность. Пополнился и ассортимент заклинаний — в частности появились спеллы магической школы Orb, способные самостоятельно атаковать врагов или лечить союзников, высвобождая таким образом вашему магу руки для более насущных дел. Игровые локации стали по сравнению с оригиналом меньше по размеру и скучнее, зато была усовершенствована система менеджмента бутылок со здоровьем и маной, появились новые вьючные животные (Tragg) и была добавлена новая играбельная раса — Half-Giants.

К сожалению, главная проблема *DS* никуда не делась — игра по-прежнему играет сама в себя, практически не требуя вашего участия в данном процессе. 95% моих столкновений с монстрами проходили по следующей схеме: 1) партия движется в сторону врагов; 2) партия вступает в бой и автоматически выигрывает его без каких-либо усилий с моей стороны; 3) пункты 1 и 2 повторяются. Время от времени, когда мне все-таки приходилось слегка замедлять скорость игры и вмешиваться в ход событий, мои действия сводились исключительно к раздаче героям лечебных зелий.



Этой похожей на глаз летающей штуке срочно требуются очки — она даже по вьючному мулу попасть не может!

Честно говоря, я надеялся, что адд-он окажется более сложным и интересным, чем оригинал, но, увы, моим надеждам не суждено было сбыться. Мы получили чертовски красивую игру, в которой нам отведена роль не действующего лица, а наблюдателя. Если вы любили *Dungeon Siege*, то скорее всего *Legends of Aranna* вам тоже понравится. Если оригинал в свое время показался вам скучным, то знайте — адд-он еще скучнее.

Марк Эшер

Вердикт ★★★½☆

Адд-он, рассчитанный исключительно на фанатов оригинала.

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Mythic Entertainment** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.4GHz, 384MB RAM, 1.6GB на диске, 32MB Video, Internet** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 512MB RAM, 64MB Video, выделенная линия** MULTIPLAYER: **Разумеется!**

Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis

Только для крутых героев!

Скажите, вы считаете себя достаточно крутым? Если нет, то адд-он *Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis* — не для вас. То есть вы, конечно, сможете побродить по новым землям и даже немножко поохотиться на монстров и персонажем 30-го уровня, но реально для того чтобы пройти пресловутые «испытания» (Trials) — серию квестов, благодаря которым игра получила свое название, — вам потребуется герой как минимум 40-го уровня (и группа равных ему по силе товарищей, т.к. в одиночку здесь ловить все равно нечего).

Если же ваш ответ на вопрос о крутизне — «Да!», — то вы получите от *Trials of Atlantis* море удовольствия, гарантирую. Вас ждут гигантские неисследованные территории, включая потрясающе живописные подводные королевства, ранги мастера в различных дисциплинах, приобретаемые в ходе прохождения испытаний, ну и, наконец, собственно испытания — Trials — являющиеся одновременно и лучшим и худшим элементом адд-она.

Почему и лучшим и худшим? Объясняю. Лучшим, потому что все 30 ожидающих вас испытаний представляют собой невероятно интересные квесты, равных которым еще не было ни в одиночных, ни в онлайновых RPG, и для выполнения которых зачастую требуются совместные усилия нескольких групп игроков. Например, представьте себе ситуацию: вам во что бы то ни стало нужно переплыть реку Стикс, но перевозчик может переправлять на другой берег только мертвых героев...

Теперь о плохом. К сожалению, релизная версия *Trials of Atlantis* содержит в себе огромное количество багов, и это ужасно раздражает. Положение усугубляется тем, что дизайнеры Mythic обнародовали очень мало информации о новых квестах — чтобы, как они выразились, «сохранить атмосферу тайны»... Тайна?! Какая тут, к черту, «тайна», если вы никогда не знаете, из-за чего конкретно попали в тупик — в результате очередного бага или же из-за того, что что-то неправильно сделали? Безобразие!..



Благодаря обновленной графике подземные дворцы выглядят просто великолепно.

Помимо новых территорий и квестов *Trials of Atlantis* несколько улучшает игровую графику и добавляет в *Dark Age of Camelot* три новые играбельные расы. Ваш герой высокого уровня и вы регулярно проводите ночи в мире «Камелота»? Берите адд-он, не задумываясь. Вы — новичок или еще только собираетесь начать играть в *DAoC*? Забудьте про *Trials of Atlantis* — это не для вас. По крайней мере, пока. **Марк Эшер**

Вердикт ★★★½☆

Хороший адд-он, рассчитанный исключительно на высокоуровневых ветеранов.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Cyan Worlds** ЖАНР: **Adventure** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHz, 4GB на диске** MULTIPLAYER: **Internet (дата запуска пока не объявлена)**

Uru: Ages Beyond Myst

Опасные головоломки

Если вы играли в три предыдущие части *Myst*, по праву считающиеся классикой жанра Point-and-Click Adventure, то наверняка знаете о подземном городе D'ni и о том, как его обитатели создали живые миры — Ages — при помощи магических талмудов, получивших название Linking Books. После того как эпидемия чумы уничтожила все население города, один из потомков властителя D'ni по имени Atrus и его жена Catherine (главные герои первых серий *Myst*) обучили этому искусству свою дочь, которую звали Yeesha. В *Uru: Ages Beyond Myst* вы должны помочь Yeesha восстановить D'ni — для этого нужно посетить Ages, описанные в определенных Linking Books, и раздобыть там четыре артефакта... К сожалению, по мере прохождения игры сколько-нибудь внятный сюжет очень быстро исчезает — как невидимые чернила, нанесенные на бумагу, — и многие важнейшие вопросы, связанные с судьбой Yeesha, D'ni и артефактов, так и остаются без ответа.



Каждый из Миров-Ages демонстрирует живописные ландшафты, выглядящие по-настоящему живыми.

Когда ты в очередной раз попадаешь под камнепад, оказываешься в кипящей лаве или падаешь в каньон, то чувствуешь только досаду и раздражение, ибо возможности в любой момент сохраниться в *Uru* нет.

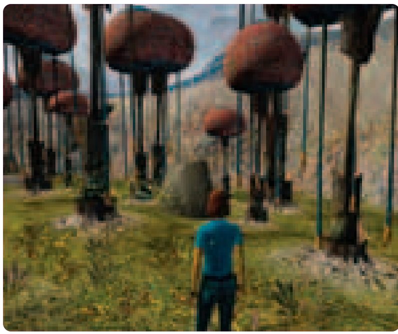
Книжки с картинками

Uru: Ages Beyond Myst очень пошли бы на пользу интерактивные диалоги или сценки на движке, наглядно демонстрирующие игроку те или иные аспекты сюжетной линии, но, увы, разработчики из Cyan Worlds предпочли вновь использовать традиционные для серии *Myst* дизайнерские приемы десятилетней давности — разбросанные тут и там дневники и гигантские безлюдные, абсолютно статичные уровни. Впрочем, нужно признать, что теперь полностью трехмерные локации выглядят сногсшибательно красиво — особенно когда исследуешь игровой мир в перспективе от первого лица и с нормальным мышино-клавиатурным управлением.

Большинство головоломок практически никак не связаны с сюжетом. В классических традициях серии *Myst* их главная функция — открыть героине путь в очередной Age, где ей предстоит отыскать очередной артефакт. В самих Мирах вам, как и следовало ожидать, встретятся всевозможные телескопические конструкции и бездействующие механизмы, которые необходимо запустить. Впрочем, время от времени в *Uru: Ages Beyond Myst* попадаются и по-настоящему интересные паззлы. Например, чтобы попасть в одну из локаций, придется манипулировать тенями, а для привлечения летающих мушек — использовать нестабильные природные вещества... Благодаря трехмерности и появлению экшен-элементов неспешный и «безопасный» геймплей предыдущих серий *Myst* стал более динамичным и захватывающим, но... когда ты в очередной раз попадаешь под камнепад, оказываешься в кипящей лаве или падаешь в каньон, то чувствуешь только досаду и раздражение, ибо возможности в любой момент сохраниться в *Uru* нет.

Книжки странствий

Каждый раз, когда героиня «погибает», она переносится на остров Relto, откуда можно вернуться обратно в Age при помощи соответствующей книги — мы оказываемся у той точки сохранения (Journey Cloth), которой коснулись последней. Yeesha требует, чтобы в процесс поиска и сбора артефактов мы нашли и активировали все Journey Cloths, но очень многие точки почему-то расположены не ПЕРЕД экшен-участками, а ПОСЛЕ них...



Самая интересная головоломка в игре связана с прокладкой длинного (и весьма опасного!) пути для этих зеленых мушек.

Главным козырем *Uru: Ages Beyond Myst* планировался онлайновый многопользовательский режим — вещь сенсационная и доселе в жанре квестов совершенно неслыханная. К сожалению, на момент релиза игры мультиплеерный компонент еще не был отлажен и запущен, так что пока главной сенсацией игры по-прежнему остается возможность падать в красивую лаву. Весело...

Дениса Кук

Вердикт ★★★☆☆

Немножко хороших головоломок, немножко плохого экшена — остается лишь скрестить пальцы и ждать запуска онлайнового режима.

ВНИМАНИЕ!!!

С 1-го ФЕВРАЛЯ ОТКРЫТА ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

на журнал



на второе полугодие 2004 года во всех отделениях связи России





Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России" и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"

"Computer Gaming World. RE."

Индекс 45741



Подписка по Региональному Каталогу Газет и Журналов Межрегионального Агентства Подписки

"Computer Gaming World. RE."

Индекс 16772

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 125)



Интерактивная «Война и мир»

Пусть не как Лев Толстой, зато своими руками...



...Я решил сделать игру — симулятор Жизни. Т.е. играть в нее не обязательно — можно просто смотреть, как развиваются королевства, как появляются на свет и погибают люди. Но вместе с тем это будет RPG, где герой может делать все, что душе его угодно. Никакого сюжета. Никаких квестов — все как в жизни... возможности игрока ограничены только его фантазией. Интерактивность мира — полная! Такого еще не было. Даже при убогой графике это будет революция...» **(Sailor, http://forum.ru-board.com).**

Таких записей на игровых форумах не счесть, они появляются и будут появляться ежегодно. Например та, что приведена выше, датируется 2001-м годом. Сегодня, как мы помним, 2004-й, а пресловутого *«Симулятора Жизни»* как не было, так и нет...

Между тем, реализовать такое желание очень просто. Вам не потребуется ни штата программистов и дизайнеров, ни, как бы это кощунственно ни звучало, издателей. Достаточно острого желания создать свою Игру. Из «вспомогательных» средств пригодятся доступ в Интернет, некоторая склонность к литературному творчеству и два-три единомышленника. А проект, что получится в итоге, будет гордо называться «интерактивная литература» и станет самой настоящей игрой!

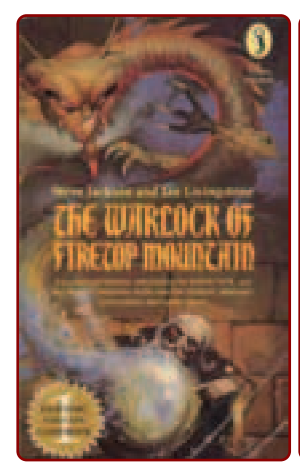
Не слышали о таком?! Что ж, жаль, много потеряли, а ведь «интерактивная литературная игра» — отличная альтернатива и компьютерным играм, и обычным книгам. Давайте-ка наверстывать упущенное...

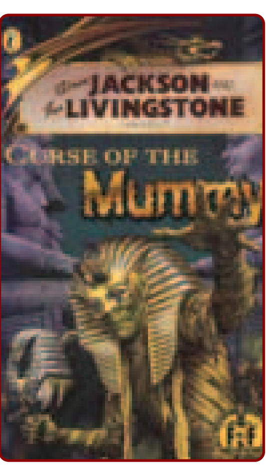
Интерактивные приключения — в Сети, на CD и бумаге?!

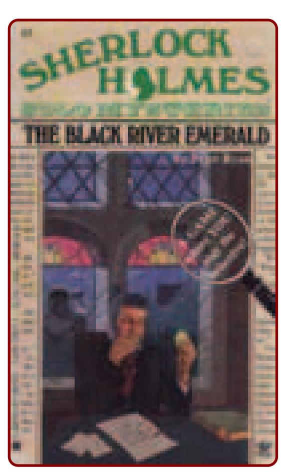
В основе «интерактивной литературы» — две простые идеи. Первая, естественно, связана с «литературой» — хитроумный, закрученный, а еще лучше нелинейный сюжет — это надежная основа любого успешного ролевого или приключенческого проекта (романа, детектива, игры). Доказывать тут вряд ли что-то требуется — великие книги и игры (*Ultima I-IX*, *Fallout I-II* и многие другие) уже сказали свое веское слово.

Вторая идея — это, понятное дело, «интерактивность». Читателю и игроку мало слепо следовать за автором романа или разработчиком CRPG. Увлеченный игрок — личность, и он зачастую принял бы иные решения или шел к победе совсем другими путями, нежели герои конкретного проекта. Но жесткий сюжет и заданные концовки обычных RPG или книг не дадут это сделать. А вот «интерактивные» проекты, особенно электронные, позволяют с легкостью менять правила, игровую вселенную, персонажей, да практически все что угодно в соответствии с желаниями участвующих геймеров.

«Интерактивная литературная игра» может быть воплощена в самых разных ипостасях — или в виртуальном виде в Интернете, или во вполне материальном на бумаге, или компакт-диске. Главное — сохранить основные признаки — нелинейный сюжет и его изменения по воле играющего. Понятно, что проще это сделать в Интернете — сайты и форумы (то есть упорядоченные структуры, модифицируемые пользователями), язык HTML (гиперссылки, графика и так далее), другие составляющие глобальной Сети и были созданы







«*The Warlock of Firetop Mountain*» (1982) — одна из первых книг-игр, для «прочтения» которых требовалось вооружиться игральными костями, карандашом, бумагой и ластиком.

Книгой-игрой «*Curse of the Mummy*» в 1995-м завершилась одна из самых популярных серий в США «*Fighting Fantasy*».

Шерлок Холмс и доктор Ватсон тоже стали популярными героями интерактивной литературы. Однако авторам их новых похождений был уже не Артур Конан Дойл.

для разработчиков интерактивного контента. То есть как бы специально для игр!

На бумаге создать схожую структуру куда сложнее, но тоже вполне реально. Свидетельство тому книги-игры, выпущенные в нашей стране в 90-х годах прошлого века, а за рубежом известные с 70-х. Читать их как обычную книгу невозможно, а вот играть — очень даже здорово, тем более что «графика и движок» ни коей мере не устаревают...

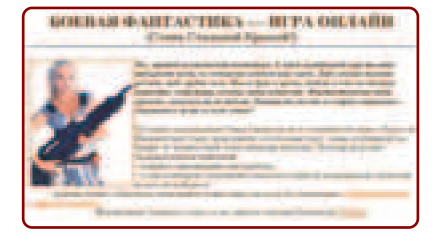
Промежуточное положение занимают «интерактивные литературные игры», вышедшие на компакт-дисках. При более низкой стоимости тиражирования, чем книги, они имеют удобную навигацию, свойственную интернет-проектам, и массу дополнительных бонусов (нет необходимости в сетевом доступе, нет задержек с отыгрышем ролей другими участниками и так далее).

Но при всех относительных «минусах» сетевые проекты — это, на мой взгляд, наиболее интересное воплощение интерактивных игр. В Интернете легче найти единомышленников, начать и вести многопользовательскую игру, а не оставаться один на один с книгой или компьютером.

Впрочем, обо все по порядку...

Как работает бумажная RPG?

Все ролевые книги устроены весьма схоже. Читатель создавал своего героя, перед которым ставилась задача победить величайшее Зло, спасти красавицу, расследовать убийство или отыскать несметные сокровища. Как и в любой книге, действие начинается с первой главы или даже абзаца. Но затем начинаются отличия от обычного романа или детектива: дочитав главку до конца, игрок оказывается перед выбором, обычно из 2-4 вариантов. В зависимости от принятого решения он попадает в другую пронумерованную главку (их может быть до трех-пяти сотен), где находит дальнейшее развитие сюжета и сталкивается с новыми опасностями. По мере того как игрок «прыгает» по книге, для него становится понятной сюжетная линия, а его герой набирает очки опыта, побеждает или проигрывает в боях, учит и применяет новые заклинания. Исход того или иного события определяется броском костей или просто открытием случайной страницы — в большинстве изданий выпавшие кости случайным образом размещены в книге.



Такая организация книги-игры означает, что имеется много альтернативных прохождений, и игрок далеко не всегда побеждает. Кстати, это обстоятельство не раз становилось причиной жесткой критики, мол, молодые геймеры получают неверный моральный посыл. Но как и в компьютерных играх неудачнику ничего не стоит вернуться на две-три главки назад и переиграть неудачное место. Совсем как «save/load» в компьютерной RPG, не так ли?

Книги-игры — новый бум. Но не у нас...

Первые книги-игры появились в США почти три десятка лет назад, а расцвет жанра пришелся на восьмидесятые годы. К тому времени это были уже не эпизодические издания, а настоящие сериалы с миллионными тиражами, причем за каждой новинкой шла бешеная охота.

Об успехе лучше всего скажут цифры. Серия «*Fighting Fantasy*» (1982-1995) Стива Джексона и Яна Ливингстона насчитывала более шести десятков (!) RPG-книг (кое-что переведено и издано в РФ), а, скажем, «*Одинокий Волк» (Lone Wolf)* Джо Девера за десять лет издания вышел почти тридцать раз и таких примеров много.



После некоторого периода забвения в США и Великобритании сегодня вновь велик интерес к книгам, в которые можно играть. Их снова пишут и издают. О новинках в этой области, а это десятки названий в год, лучше всего узнавать на фанатских сайтах типа *Advanced Fighting Fantasy* **(http://www.advancedfightingfantasy.com)** или в крупных онлайновых магазинах вроде *Amazon.com* **(http://www.amazon.com)**. Впрочем, даже там достать желаемую книгу-игру непросто, надпись «Out of Print — Limited Availability» — самое обычное явление...

Попытки издания бумажных книг-игр в России имели весьма ограниченный успех (смотри врезку — ред.), если не провалились (кроме серий для совсем уж маленьких...). На том же *«Озоне»* **(http://www.ozon.ru)** или *«Болеро»* **(http://www.bolero.ru)** порой можно отыскать изданные в середине 90-х одну-две книги-игры по смешным ценам от 5 руб. или переводные издания *«Fighting Fantasy»* (серия *«Бой-книга»*), но чаще встречаются слова: «Нет в наличии, мы вас известим...».

А вот книги-игры на компакт-дисках попадаются до сих пор. Поищите, например, диск *«Игровая матрица»*, где наряду с логическими, карточными и прочими развлечениями «Бука» поместила две книги-игры: *«Подземелья Черного замка»* и *«Лабиринт затаившейся смерти»*.

Но прежде чем мучиться с поисками, заказами, тратить время и деньги, стоит попробовать книгу-игру в Интернете. Начнете ли с «классика» жанра Дмитрия Браславского (*«Мерцание эльфийского портала»*, **http://gamebook.narod.ru/1kjeuo.htm**), предпочтете ли менее титулованного, но очень забавного Хромого Ангела (*«Сказка-плуталка»*, **http://www.kulichki.ru/XpomoiAngel/skazki/labirint/**) или выберете анонимный проект по Гарри Гаррисону

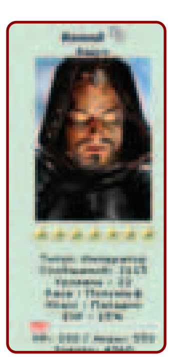
Книги-игры в России

Первые книги-игры появились в нашей стране в начале 90-х, причем гигантскими тиражами. Например, в 1992-ом *«Лабиринт колдуна»* Ю. Пульвера по мотивам русских народных сказок был напечатан тиражом в 200 тысяч экземпляров. Затем последовал переводной «Остров осьминогов» Филиппа Эбли (50 тысяч экземпляров).

Расцвет жанра пришелся на середину 90-х, а самым успешным отечественным автором стал Дмитрий Браславский (http://post-man.ru/~bras/Rpg/index.html), издавший семь книг в серии *«Путь героя»*. Его же книги-игры были изданы «Букой» на компакт-дисках.

После этого интерес издателей и, по-видимому, потребителей к этому экзотическому для нас жанру стал ослабевать. Последним успехом можно считать переводную серию «Бой-книга» (7 книг), выпущенную издательством «Эгмонт Россия» в 1999–2000 вполне обычными тиражами до 10 тысяч экземпляров.

Как говорится, не для широких масс, а для знатоков и ценителей...



В FRPG опыт, золото, здоровье и другие характеристики персонажа очень часто являются производным от активности игрока на форуме.

(*«Стальная Крыса»*, **http://fiction1.by.ru**) — неважно! В любом случае вы получите полное представление об «интерактивной книге-игре» — жанре, которым так увлекаются на Западе и так вяло принимают в России.

Геймеры-соавторы

Знаменитый слоган *«By gamers. For Gamers»* как нельзя лучше описывает ту разновидность жанра «игровой литературы», к рассмотрению которой мы приступаем после обсуждения книг-игр. Но сначала — одно важное замечание.

Геймер, желающий активно участвовать в создании и изменении игры, несомненно, обратил внимание на главный недостаток книг-игр. Их интерактивность довольно-таки условна и в общем-то не намного превосходит таковую, достигаемую в лучших компьютерных RPG или adventure с «нелинейным» сюжетом и как минимум двумя вариантами финала. Все-таки автор или разработчик в этом случае довлеет над игроком.

Совершенно другие возможности предоставляют игры, которые создаются самими геймерами в процессе игры. Выше уже упоминалось, что с нашей точки зрения это и есть настоящая «интерактивная литературная игра». Процесс создания такой игры в общем виде достаточно прост. Прежде всего принимаются правила игрового мира: это могут быть классические правила *AD&D* любой редакции, *GURPS* или хорошо проработанная и известная многим Вселенная из книг какого-либо писателя (Прачетта, Толкиена, Берроуза или Перумова). Или полностью самостоятельно придуманные условия и ограничения (если такое возможно). Сообразуясь с правилами, несколько геймеров, желающих поиграть, создают персонажи, назначают координатора проекта, и игра начинается...

В зависимости от «места» проведения игры (форум, специальный сайт...) работа координатора, круг обязанностей и взаимодействие с игроками заметно меняются.

Так, для *«Ролевых Игр на Форумах» (Forum Role Playing Game, FRPG)* роль ведущего (модератора, мастера подземелий) особенно важна. Помимо того, что он отслеживает события, которые происходят в игровом мире, и решает все спорные вопросы, ему же чаще всего приходится определять наносимые в сражениях повреждения и отыгрывать *NPC (None Player Character, то есть неигровые персонажи)*. Впрочем, если игра получается уж очень сложной и населенной, то у ведущего могут появиться помощники.

В проектах, где игроки самостоятельно пишут главки-продолжения, вроде *«Интерактивной фантастики»* Вадима Федосеева, роль ведущего иная. Он следит, чтобы геймеры-соавторы честно «отрабатывали» сюжет, игра выстраивалась в целостное произведение, не было бы «висяков» (сюжетов без продолжений). В общем, как хороший садовник, ведущий отсекает все лишнее и поддерживает полезное, не особенно вмешиваясь в процесс роста и ветвления, поскольку правила, база персонажей и игровая вселенная четко определены и почти неизменны.

Создание персонажа, в отличие от компьютерных RPG, происходит, пожалуй, проще. В некоторых *FRPG* вообще достаточно самым общим образом описать героя (раса, рост, вес, оружие, броня, магические способности...), а все остальное додумает и допишет ведущий. В более жестко структурированных играх придется заполнять подробную «карточку» персонажа или подбирать что-то подходящее из вакансий базы данных по героям и расам.

Гипер-роман — интерактивные игры филологов и ученых

«...Молодой человек влюблен в девушку, решается наконец написать ей и, не доверяя почте, ночью самолично бросает письмо в ее почтовый ящик. Но тут, к ужасу своему, замечает, как выше, на лестничной клетке его Беатриче напропалую с кем-то целуется. Роман (так зовут молодого человека) безуспешно пытается выудить обратно свое письмо из ящика и, услышав, что парочка собирается наконец расставаться, тихонько уходит...»

Героя-неудачника зовут так же как автора проекта Романа Лейбова, который и написал приведенный выше «зачин», разместил в Сети.

(http://www.cs.ut.ee/~roman_l/hyperfiction/htroman.html) и предложил всем желающим начать от любого слова этой и всех последующих сцен собственное продолжение или предысторию событий. Как утверждал затем в *«Новом мире»* Михаил Визель, таким образом, получился роман нового типа, который «становился: 1) нелинейным, то есть терял начало, конец и единую последовательность событий; 2) «фасеточным», то есть состоящим из множества небольших автономных фрагментов; 3) многоавторским; 4) по-настоящему интерактивным: присочиненный вами фрагмент тут же включается в общую цепь...»

Вот такими «интерактивными играми» развлекается литературная элита Рунета. Прочитав несколько продолжений, не стану утверждать, что качество литературы в «новом романе» выше, чем в лучших геймерских проектах, но вот игры, несомненно, меньше!..

Сам способ проведения «интерактивных литературных игр» — последовательные ходы игроков, ожидание реакции ведущего — наводит на мысль о том, что эти игры не завершаются уж очень стремительно. Как ни странно, но бывает по-всякому: неудачные партии могут закончиться через полчаса, а более увлекательные продолжаются месяцами и годами! Более того, к интересно завершившимся играм (кампаниям) обычно придумывают длинные-длинные продолжения.

Но в любом случае продолжительность кампании зависит от установленных правил. Например, на одном FRPG форуме вам будет разрешено совершать единственное «действие» в сутки (приравнивается к одному оставленному на форуме сообщению). На других — будет рассчитываться количество доступных ходов или же вообще не будет никаких ограничений.

Форумные игры

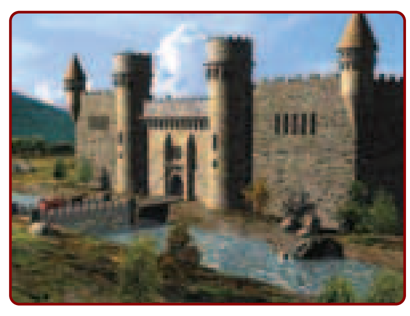
Знакомство с этим видом развлечений лучше всего начать с открывшегося в «окончательном» виде 15 июля 2003-его года портала *«FRPG.RU: Форумные ролевые игры»* **(http://www.frpg.ru/php/index.php)**. Его ведут настоящие энтузиасты ролевых игр, скрывшиеся под псевдонимом «Команда FAERIE». Ресурс уникален тем, что тут не только идут игры, но и есть масса материалов, полезных игроку и в особенности модератору (тут его также называют Мастер Подземелий). Генераторы карт и персонажей, описания на русском игровых систем и модулей к ним, бестиарий и хорошая подборка статей о тонкостях ролевой игры.

Сверхидея проекта — создание уникальной фантастической вселенной — мира Фаэри. Руководит этим Гильдия магов, призванная создать и описать новый мир: от рас, что там обитают, до истории, легенд и обычаев. Ну а пока мир до конца не создан, игра идет лишь в его части — стране Нимида.

«Город в Междумирье» **(http://gates.narod.ru)** — это пример форумной «текстово-стратегической ролевой» онлайновой игры. Именно так называют ее авторы, а я бы ограничился лишь прилагательным «ролевая». Пик популярности этим проектом пройден, однако он принес отменные плоды — игроки и модераторы из *«Города в Междумирье»* запустили собственные неплохие проекты: *Hopesland* и *«Альгидия Мирдград»*.

«Альгидия Мирдград» **(http://mirdgard.narod.ru)** — классическая инкарнация FRPG. Это не просто сайт, а взаимоувязанная конструкция из форумов, чатов и бесплатных хостингов. Проект хорош для новичков, а более опытные FRPG-игроки наверняка подыщут себе что-нибудь еще. Например, тот же *Hopesland* **(http://hopesland.narod.ru).** Тут создана самобытная игровая вселенная, особенность игры — глубокая проработка сюжетных линий и подробное описание тонкостей игрового процесса. В местной библиотеке — необходимые книги, есть и подробные инструкции по созданию персонажа и заполнению его немаленькой анкеты.

С *Hopesland* ведут порталы в другие RPG. Помимо уже упомянутых одним щелчком мыши можно попасть, например, в *«Золотую шахту гномов»* **(http://www.ggm-rpg.com/main.shtml).** Это качественный в игровом и, пожалуй, в литературном плане проект существует с 1999 года (*AD&D* во второй редакции с дополнениями и изменениями). Играть тут удобно — помимо форумов можно отправлять главки-отыгрыши по ICQ и e-mail. В помощь новичкам и модераторам *«Золотая шахта»* держит немало справочных текстов по ролевым играм и полезных программ. На мой пристрастный взгляд, *«Золотая шахта гномов»* — один из самых



...многие выжившие, нашли прибежище в свободном Мирдграде, городе Храма Семи Богов (вид на главные ворота).

популярных ресурсов такого рода в Рунете.

Форумы и переписку по e-mail сочетает и FRPG *«Новый Сигил»* **(http://www.sigil.by.ru)**. Проект ориентируется на игроков старшего возраста, хорошо знакомых с практикой RPG (*AD&D* второй редакции с изменениями) и способных на серьезный отыгрыш с максимальным приближением к действительности. Особенность *«Нового Сигила»* в том, что все «системные» взаимодействия скрыты от геймера: ни хитов, ни уровня, ни своей статистики персонаж не знает, всем владеют модераторы. Одним словом, рай для hardcore ролевиков...

Не одной фэнтези живы форумные игры! Поклонники молодого фантаста В. Панова и его сериала про *«Тайный Город»* отыгрывают персонажи и сюжетные линии романов в Интернете (например, на **http://www.t-gradcom.narod.ru**). Напомню, что *«Тайный Город»* — это... наша столица, Москва. Оказывается, остатки древних магических рас, не уничтоженные до конца Инквизицией, укрылись в самом сердце России и создали параллельную цивилизацию: компьютеры, кредитки, а также магия, зелья и невероятные приключения.

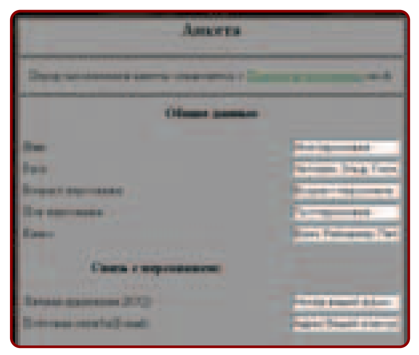
Завершая тему FRPG, упомянем *«Полуостров Призраков»* **(http://www.adnd2.narod.ru/about.html)** и, несомненно, весьма успешную *«Страну Забытых Эльфов»* **(http://elfovnet.ufa.ru)**, которая даже выпускает собственную газету!

А потом будет книга! На русском и английском...

Третий подвиг «интерактивных литературных игр» — это совместное творчество геймеров, организованное в рамках предварительно заданной игровой концепции. Многие называют такое произведение «сетевым романом». Но как ни называй, суть дела от этого не меняется.

Для игры (написания текста) собирается группа участников, каждый выбирает себе героя (или группу героев) и описывает их приключения и свой взгляд на все события. Для обеспечения единства стиля и разрешения споров назначается координатор. Как редактор в издательстве, он обязан следить за ходом работы и устанавливать сроки «сдачи текстов». Помимо этого координатор, если требуется, описывает взаимоотношения между персонажами и, что наиболее интересно, вносит в роман-игру элемент случайности (герои вдруг нашли заброшенный город, попали под обстрел или град...).

Именно так, серьезно и целенаправленно «играют» на *Mars-X* **(http://mars-x.ru),** ресурсе, посвященном фантастике, около 200 геймеров с литературной жилкой. У них за плечами уже есть один интерактивный роман, а сейчас начинается написание следующих двух — *«Черного форума Галактики»* и *«Дженни-4»* (присоединиться на **http://forum.mars-x.ru//index.php?showforum=17**).



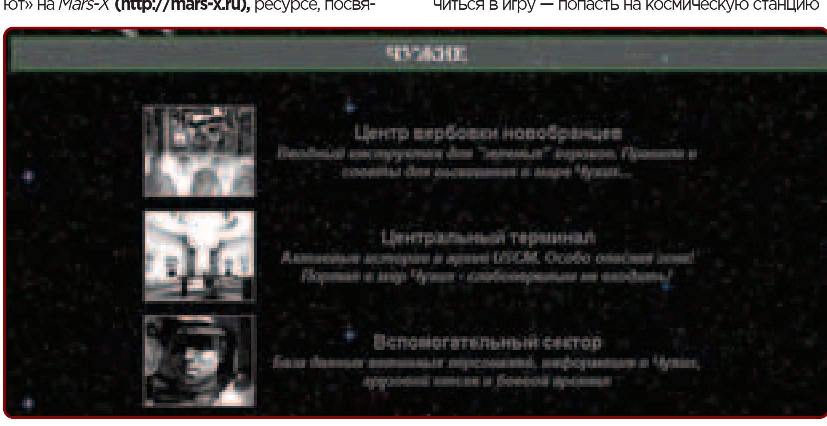
Это примерно одна треть «Анкеты персонажа», которую надо заполнить, прежде чем вступить в ролевую игру.

Но, безусловно, самым авторитетным, продвинутым и наиболее профессиональным ресурсом является питерский проект *«Интерактивная фантастика»* **(http://fantastica.spb.ru)**. На сайте питерцев — шесть активных игр или, если угодно, историй: *«Фэнтези»*, *«Киберпанк-триллер»*, *«Чужие»*, *«После ядерной войны»*, *«Вампиры в Москве XXI века»* и *Space Chase [HQ]*.

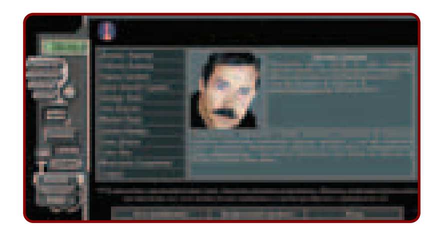
Еще пять проектов не окончены и дожидаются своих модераторов: *«Секс в космосе»*, *«Империя маразма»*, *«Упадок мира (антиутопия)»*, *«Мистический триплер»* и *«Эксперименты на людях»*.

Во всех историях с модераторами можно принять участие. Регистрации как таковой не требуется, достаточно просто прислать свое продолжение для любой из историй. Но прежде чем писать, стоит учесть, что к «литературности» геймерского творчества на «Интерактивной фантастике» относятся довольно ревностно. Обязательное условие для любого автора — писать следует продолжение, а не новую историю внутри старой. Также непросто ввести свой персонаж. Кроме этого нужно выдержать стилистику и не ломать сюжет. Ну, а самое главное — продолжение должно быть интересным, так как только тогда его станут развивать другие игроки.

Для новичков есть более простой способ включиться в игру — попасть на космическую станцию



«Чужие» — наиболее раскрученная игра проекта «Интерактивная фантастика».



«Сивил» **(http://www.fantastica.spb.ru/astories/0civil/index.php)** под командование капитана. Он первое время будет руководить вашими действиями. Станция является автономным космическим кораблем, дрейфующим от одной звездной системы к другой. На ней несут службу офицеры Космического флота Земли, для всех остальных *«Сивил»* — это просто огромный город в космосе. Явиться на станцию можно под видом любого персонажа — офицера Космофлота, полицейского, инопланетянина, робота. Надо лишь подать заявку или сразу выбрать героя из базы данных. Это будет вступительным заявлением, после чего вы становитесь законным обитателем *«Сивила»*. В зоне для новичков не разрешается убивать персонажей других авторов без предварительного запроса и полностью разрушать станцию.

Планы у проекта обширные. Создаваемые интерактивные произведения будут выкладываться в Сети и печататься в электронных журналах. А для самых удачных историй на *«Интерактивной фантастике»* предусмотрен бонус: издание в виде классической книги (пока этого не случилось)...

Немного личного...

Позвольте напоследок рассказать один анекдот, объясняющий, как мне кажется, пристрастие автора к «литературным» играм. В свое время моем доме жило немало «знаменитостей», скажем, переводчик Володарский, или целых три семьи диссидентов (если кто еще помнит, что этот термин означает...).

Про переводчика ничего плохого не скажу, а вот с сыном одного из диссидентов, Леней Брайловским, я учился в одном классе. Район наш тогда только застраивался, и дорога в школу занимала минут двадцать-тридцать пешего хода. Чтобы шагать было не так скучно, мы придумывали бесконечную историю «про космос»: далекие миры, сражения, чужие цивилизации, романтические встречи. Дело так увлекло, а сюжетная линия настолько усложнилась, что для исключения споров «историю» пришлось-таки записывать, одну главку писал я, а другую — Леня. Понятное дело, в моих главках бонусы набирал мой персонаж, а в Лениных — все отыгрывалось, да еще с перебором.

Вплоть до последнего вечера перед высылкой Брайловских в США мы бегали друг к другу с мятой пачкой листков весьма подозрительного вида. Теперь-то я представляю недоумение агентов КГБ, в ту пору уже круглосуточно дежуривших в подъезде Брайловских, но тогда нам было все равно, первый опыт ролевой интерактивной фантастики захватил двух советских школьников крепкой хваткой.

Насколько же теперь проще играть в эти игры!..

Сергей Долинский



Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один

ИЗДАТЕЛЬ: **Shrapnel Games** РАЗРАБОТЧИК: **Illwinter Game Design** ЖАНР: **Turn-based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64MB RAM, 250MB на диске, OpenGL-видеокарта** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Море терпения, чтобы прочесть толстенный мануал** MULTIPLAYER: **Internet, PBEM, Hot-Seat**

Dominions II

Том и Брюс сражаются на карте Urgaia



Сражение, получившее имя «Battle of Machaka».



Брюс захватывает Pergami.

Том: Я с детства ненавижу пауков, но все равно решил играть за плохишей — точнее, за паукообразную расу Machaka. Эти ребята отлично владеют школами магии Death, Fire, Nature и Earth, поэтому к победе их поведет Archmage, способный использовать магию различных направлений. Я назову его John Spider - лучшего имени мне просто не приходит в голову.

На ранних этапах игры наиболее важным фактором является золото, поэтому я повышаю свой Order Scale, чтобы увеличить доход от провинций. Пауки любят жару, и я использую Desert Sun, чтобы поднять Heat Scale и распространить жаркий климат на соседние провинции. Кроме того, поскольку я планирую много исследовать и колдовать, я поднимаю себе Magic Scale.

Я собираюсь активно расширять территорию, охваченную своей верой, и поэтому увеличиваю доминион до шести. Оставшиеся очки я трачу на фортификацию замка, который должен выдержать осаду в течение нескольких ходов.

Брюс: Я бы очень хотел сказать, что выбрал расу R'lyeh из-за ее стратегических преимуществ. Или что я отдал ей предпочтение после серьезных научных исследований. Но увы, правда заключается в том, что мне просто НРАВИТСЯ играть за Cthulhu. Если хотите, можете считать меня упертым фанатом...

Тем не менее, у R'lyeh действительно есть свои достоинства — например, управление этими ребятами в тактических сражениях не требует каких-либо особых тонкостей. Основу моей армии составляют Lobo Guards. Они не особенно сильны, зато невероятно дешевы, а самое главное — совершенно безмозглы, т.е. всегда сражаются до смерти, избавляя меня от неприятной необходимости созерцать свои войска, бегущие с поля боя.

R'lyeh — раса амфибий, поэтому я мог бы начать с захвата водных пространств, но это сильно упростило бы экспансию Тома на сухопутных территориях, а я слишком хорошо знаю этого типа, чтобы позволить ему беспрепятственно расширять свой доминион. Мой собственный доминион средних размеров, и поэтому в ближайшем будущем я планирую построить много храмов. По моим расчетам, к тому моменту как Том приблизится к воде, я уже успею захватить все подводные провинции.

Мой герой — Water Mage 7 уровня и Astral Mage 6 уровня. Его зовут F'ubar the Void Lord, и враги дрожат при звуках его имени!

Год первый

(В *Dominions II* год начинается и заканчивается весной.)

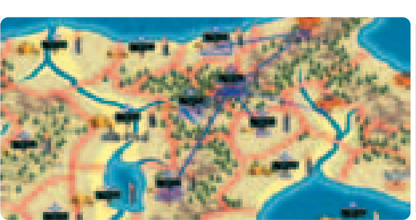
Том (весна): Мой пророк — Msamaki the Voice of the Lord; четыре первых месяца я посвящаю созданию армии из Spider Knights, которые усилят слабых Machaka Warriors. К сожалению, по соседству со мной совсем нет плодородных сельскохозяйственных земель, важных для получения дохода на ранних стадиях игры. Пока моя армия захватывает соседние провинции с целью обеспечить бесперебойный приток ресурсов, я нанимаю нескольких Ears of the Lord, чтобы разведать дальние территории. Я должен точно знать, где именно Брюс будет выползать из моря, чтобы вовремя среагировать и не дать ему закрепиться на берегу.

Брюс (конец весны): Континент Urgaia состоит из двух частей — более обширной западной и меньшей по размеру восточной; посередине находится залив, и части соединены между собой узким перешейком, шириной всего в две провинции. По всей видимости, Том находится где-то на дальнем конце одной из двух половинок материка.

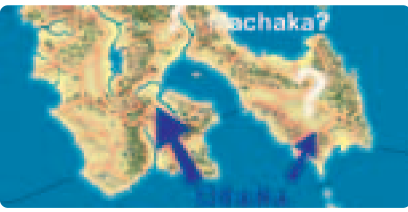
Брюс (осень): Никаких признаков присутствия Тома в восточной части континента не обнаружено. По всей видимости, он окопался в более обширной западной части. Я планирую закрепить свои позиции, построив замок в горной провинции The Great Feral. Любая армия вторжения будет вынуждена идти через эти горы. Провинция производит и тяжелую пехоту, и арбалетчиков, так что я смогу создать здесь надежную оборону.

Том (начало зимы): А вот и мой противник — я обнаружил флаг R'lyeh на юго-востоке. Отправляю на разведку Shaaboni the Bane-Spider Assassin в сопровождении полудюжины Spider Warriors.

Том (конец зимы): Брюс уже построил в провинции The Great Feral замок — значит, мне не удалось сорвать его попытку закрепиться на суше. Поскольку между мной и The Great Feral лежит разделительная полоса из ничейных территорий, я вынужден пока оставить его в покое и надеюсь, что он поступит точно так же в отношении меня. Shaaboni будет рыскать по его землям, подстрекать население к бунту и ждать благоприятной возможности кого-нибудь укокошить, в то время как Ears of the Lord и Voices of the Lord будут скрытно проповедовать веру в моего бога на его территории.



Войска Брюса маневрируют перед нападением на Machaka.



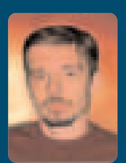
Сидящий под водой Cthulhu пытается вычислить, где окопался Том Чик.

Год второй

Том (начало лета): Пытаясь захватить богатую



Том Чик
В прошлом месяце:
Титаны Тома сравняли империю Брюса с землей в *Age of Mythology: The Titans.*



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Брюса не спас даже диплом кандидата наук! Все его хитроумные построения обратились в пыль под ударами титанов Тома.

сельскохозяйственную провинцию Ecnaphale, расположенную на западе и обороняемую огромным войском пехотинцев и арбалетчиков, я потерял всю свою армию, пророка и вызванных Cave Drakes. По сути, я выбросил на ветер доход, накопленный за несколько игровых ходов. Хорошая новость: в замке, построенном Брюсом в The Great Feral, я обнаружил его пророка. Идеальная мишень для атаки Bane-Spider Assassin'a!

Брюс (лето): Я неплохо окопался в восточной части Urgaia, пора подумать об экспансии на запад. Правда, пока я так и не удосужился захватить ближайшие подводные провинции. Разведка донесла, что провинцию Soth Dagod, расположенную восточнее, обороняют Amber Clan Tritons. И почему только в *Dominions II* нет полной энциклопедии присутствующих в игре тварей?! Понятия не имею, что представляют из себя эти тритоны... В подобной ситуации ты вынужден или внимательнейшим образом изучать все атрибуты противостоящих монстров, или же положиться на удачу... Я лично выбрал второй вариант, поскольку считаю себя достаточно крутым, чтобы вышибить дух из любого, кто носит девчачье имя Amber.

Том (конец осени): Illithid Lord Брюса только что применил Mind Blast и уничтожил несчастного ассассина Shaaboni при попытке того убить Лорда один на один. Он даже не дал моему пауку приблизиться на дистанцию удара!

Брюс (конец зимы): Поскольку R'lyeh — подводный народ, в замках, построенных на суше, я не могу нанимать крутых монстров своей расы. Зато, возводя замки в прибрежных провинциях, я получаю доступ к гибридным солдатам, в которых, если вы хорошо знакомы с мифами о Cthulhu (я, кстати, нет), можно без труда признать тварей, родившихся от союза людей и обитателей глубин. Как это отвратительно!..

Год третий

Брюс (весна): Наличие провинций с отрицательными значениями параметра *Dominion* — верный признак того, что там орудует противник. Для меня такой «иголкой в заднице» стала провинция Florien — причем с самого момента ее завоевания. В данный момент там -3 Dominion и почти 300 Unrest. Население Florien поклоняется другому богу, и сама мысль о том, что их землей владеет враждебное (т.е. мое) божество, сводит их с ума, но в любом случае значение параметра *Dominion* на твоей территории не может быть отрицательным, если только там не проявляется доминион другого бога. Соответственно, у нас остается только одно объяснение данного феномена: Том Чик. Я сильно подозреваю, что он в очередной раз жульничает, и мне очень не хотелось бы опять писать по этому поводу жалобу Джеффу Грину.

Том (лето): Я начинаю строить второй форт в провинции Solian, расположенной к юго-западу от моей столицы. К сожалению, выяснилось, что Брюс успел и здесь вылезти из моря и закрепиться на берегу. Похоже, меня ждет война на два фронта.

Том (начало зимы): Пока я захватывал провинции вокруг своего второго форта, Брюс ввел войска в Oak Halls — независимую провинцию, которая, как предполагалось, служила буфером между моей территорией и The Great Feral. К счастью, юниты Machaka способны очень быстро пересечь принадлежащие мне лесные провинции, поэтому я спешно посылаю армию на перехват захватчиков.



Брюсу улыбнулась удача.

> **«Я считаю себя достаточно крутым, чтобы вышибить дух из любого, кто носит девчачье имя Amber».**

Том (конец зимы): Он вошел в мою столицу, и мне наконец-то удалось окружить его силы! Все, мистер Герик! Сейчас я пущу твоих склизких рыбо-людей на форшмак!

Том (начало весны): Этот трус нырнул в Devourer — морскую провинцию к северу от моей столицы! Я был уверен, что зажал Брюса в тиски, из которых тому уже не вырваться, а теперь этот негодяй угрожает Ecnaphale — моей самой богатой сельскохозяйственной провинции!

Год четвертый

Том (начало лета): Брюс снова вылез из моря — на этот раз на юге, из провинции Depths of Dago — и захватил Pergami, одну из моих богатейших территорий. Я не могу позволить ему и дальше угрожать моим прибрежным землям, поэтому я решил воспользоваться рецептом из древнего фильма Shock Waves (1977) — там один бывший нацист (его играл Питер Кашинг) вывел расу подводных зомби. Главная идея этого фильма заключается в том, что ожившим мертвецам не нужен воздух, поэтому они совершенно незаменимы при любой попытке завоевания мирового господства. С помощью алхимии я создал достаточно Death Gems, чтобы поднять Undead Mound King, а также скастовать несколько раз заклинание Reanimation и наклепать армию скелетов.

Том (начало зимы): Войска Брюса вновь ударили по моей столице. Мне удалось отбить их атаку объединенной армией волков и медведей (призванных с помощью дорогого, но чертовски эффективного заклинания Summon Animals), а также огненных и земляных элементалей под командованием Scrofula the Mound King. Волки пошли в лобовую атаку, ослабив линию Lobo Guards Брюса, медведи удерживали ворота крепости после того, как волки были перебиты, а затем на поле боя вышли элементали и уничтожили остатки сил противника. Сражение завершилось дуэлью между Scrofula the Mound King и Traitor King Брюса, в которой Traitor King погиб.

Брюс (зима): Враги вошли в провинцию Devourer? Что за бред?! Она ведь расположена под водой! Ой, мамочки! Том захватил одну из моих подводных территорий! Что происходит? Ведь предполагалось, что повелитель морских просторов — это я! Плохо дело. В подводных провинциях я не строил никаких оборонительных сооружений, т.к. был уверен, что Том не рискнет покидать твердую сушу. Что же делать?..

Какая уродливая карта!



Machaka в осаде.



Войска R'lyeh собрались под стенами цитадели Machaka!

Том (зима): Scrofula с легкостью захватил провинцию Devourer, но проклятые рыбы начали осаду моего второго форта в Solian. Более того, огромная армия Брюса вновь движется от The Great Feral в сторону моей столицы! К счастью, мой доминион разрастается очень быстро, и, возможно, пришло время, забыв о защите границ, попытаться искоренить его религию интенсивными молитвами моих пророков и жрецов. Если мне удастся уничтожить доминион Брюса, то я выиграю независимо от того, сколько у него будет армий. Мой второй пророк, Kimweir, движется на юго-восток, чтобы потеснить доминион Брюса вокруг провинции The Great Feral. Mound King отправляется в океан, чтобы подвинуть доминион Брюса на юго-восточном направлении. Прощайте, родные края. В условиях подавляющего численного превосходства противника единственный способ для меня спастись — временно бросить свою империю на произвол судьбы.

Год пятый

Том (весна): В мои ворота стучится Abasi the Hero, желающий служить под знаменами Machaka. Спасибо, конечно, Abasi, но ты слегка опоздал, и вообще тебе следовало бы привести с собой хоть какую-нибудь армию.

Брюс (конец весны): Определенно, Том собирается захватить все мои подводные провинции. Только что я потерял Antediluvia... Я немедленно посылаю армию безмозглых магических юнитов под командованием Inutho — одного из моих Starspawn Priests, — чтобы раз и навсегда покончить с этим безобразием. Под водой маневренность Тома сильно ограничена, и до моей глубоководной столицы ему не добраться ни при каких условиях, но в юго-западной части Urgaia у меня практически отсутствует какая-либо оборона...

Том (конец весны): Mound King погиб — Starspawn Брюса так некстати применил заклинание Banishment. И я был вынужден бессильно за этим наблюдать... Спешно вызванный мной Tagg Klaatu the Undead Bane быстро пронесся по остаткам моей империи, собирая разбежавшиеся войска. К нему присоединились несколько Spider Knights и Bears, а также множество Machaka Warriors. Теперь он отправится на юг, чтобы захватить незащищенные территории R'lyeh и продолжить дело, которое начал покойный Mound King.

Брюс (начало лета): Проклятье! Том вторгся в восточную половину Urgaia! Не знаю, как ему удалось сюда проникнуть, но в любом случае сейчас у меня нет никакой возможности отразить его нашествие. К счастью, крепость в провинции The Great Feral обороняет довольно большой гарнизон, и с налета ее не возьмешь. Ее стены достаточно высоки и крепки, и я надеюсь, что она выстоит в течение нескольких ходов, пока я буду собирать войска. Том не выйдет отсюда живым!

Том (лето): Врата цитадели Machaka пали. Пришло время вложить все оставшиеся у меня ресурсы в вызов магических существ — это будет последняя отчаянная попытка переломить ход войны. К сожалению, мой запас магических камней невелик, ибо я потерял большинство провинций, в которых они добывались. Итак, John Spider тратит последние 20 Nature Gems на заклинание Summon Animals. Еще у меня есть четыре Black Sorcerers — они вызовут Fire Drake, Cave Drake, Wight и несколько скелетов. Начинается решающее сражение, которое историки впоследствии назовут Battle of Machaka.

Брюс (лето): Я предпринял вторую попытку штурма цитадели Machaka. Мой Pretender тоже здесь, хотя из-за чудовищных пенальти, связанных с негативным значением параметра Dominion, у него всего лишь 17 хит-пойнтов. Впрочем, если его вдруг убьют, ничего страшного не случится, ибо в Machaka люди все равно в него не верят...

Том (конец лета): Тяжелая кавалерия Брюса разгромила моих Spider Knights, но потом мои медведи отбросили ее назад. Все, что у меня осталось — это горстка Machaka Warriors. На поле боя появился Pretender Брюса — Void Lord по имени F'ubar. Он начал вызывать водных элементалей, но в этот момент мои башни обрушили на ублюдка ливень стрел. Получи, гад! В конечном итоге мне удалось отстоять Machaka, и главную роль в этом сыграл Abasi the Hero, полностью оправдавший свое гордое имя и обративший F'ubar'а в позорное бегство.

Том (поздняя осень): Все больше и больше армий R'lyeh движется к моей столице. Мне удалось вызвать несколько Vine Men, несколько скелетов и одинокого Cave Drake. Я потерял большинство своих пауков, но Abasi сделал вылазку и собрал нескольких отступивших с поля боя юнитов, прежде чем наступающие войска Брюса вынудили его вновь вернуться в крепость.

Том (зима): Я не думал, что Брюс нападет на меня на юго-востоке, где моя армия беспрепятственно разоряла его храмы, поэтому и разделил свои войска надвое, чтобы быстрее зачистить территорию. А он, гад, взял и атаковал мои разделенные силы, окружил моего пророка и убил его. Действующий на юго-западе Tagg Klaatu был разбит армиями, движущимися в сторону Machaka... Вообще игровая карта выглядит сейчас довольно уродливо — почти все ее провинции украшают высокие белые свечи, отмечающие доминион моего бога, но зрелище омрачают омерзительные черные флажки, обозначающие принадлежность всех этих провинций к империи R'lyeh.

Год шестой

Том (весна): IМой Pretender и несколько Black Sorcerers, засевших в крепости Machaka, обречены. Им противостоит армия, состоящая более чем из 100 Lobo Guards, Atlantean Spearmen и тяжелой пехоты. Конец близок...

Брюс (ранняя осень, ход 66): Machaka захвачена! Я выиграл, и мой победный клич сотрясает воздух: «Cthulhu f'tagn!» Я, правда, понятия не имею, что сие означает, но поскольку я победитель, это уже неважно.

«Мне просто НРАВИТСЯ играть за Cthulhu. Если хотите, можете считать меня упертым фанатом...»



Подводные мертвецы.



Battle of Machaka, дубль 2.



ПРОГНОЗИРУЕМ

Компьютеры в 2010 году

Добро пожаловать в нашу редакционную машину времени! В этом номере мы заглянем в будущее, чтобы рассказать вам, любопытные читатели, об эволюции компьютеров до конца нынешнего десятилетия. Иван Рогожкин

За что мы любим сказку про Колобка? За его жизнерадостность и умение преодолевать неисчислимые препятствия, которые, кстати, и делают нашу жизнь интересной. Но не только сказочные герои встречают на своем пути различные препоны — разработчики компьютеров тоже все время борются со всевозможными трудностями. Давайте поговорим об этом подробнее.

Становится жарко

Производители процессоров в последнее время столкнулись с серьезной проблемой — чрезмерным тепловыделением больших кремниевых кристаллов. Корпорации **Intel** и **AMD**, которые изготавливают центральные процессоры с частотами до 3 ГГц и выше, а также фирмы **ATI Technologies** и **Nvidia**, что делают быстрейшие графические акселераторы, добрались до сотни миллионов транзисторов на кристалле. Одна такая микросхема выделяет до 80 ватт мощности, разогреваясь, словно электрическая лампочка.

Только не думайте, что фирмы и дальше продолжат совершенствовать радиаторы, в результате чего компьютеры с каждым годом будут греться и греметь все больше и больше, превращаясь в калориферы «Ветерок». Мы считаем, что уже сегодня можно существенно сэкономить на энергии и отоплении, упростив схемы трехмерного графического акселератора, а заодно и убыстрив его работу.

Зри в корень

Зачем, скажите, нужно столь детально прорисовывать весь экран, если геймер всегда смотрит только в одну его точку? Человеческий глаз устроен так, что мелкие подробности он различает только в узком секторе прямого зрения. Боковым зрением деталей не увидеть, и незачем их тогда тщательно вырисовывать. Мы считаем, что компьютеры в 2010 году будут следить за положениями зрачков одного или нескольких наблюдателей через видеокамеру, что поможет им аккуратно и быстро выводить безупречное для наблюдателя изображение. Одним словом, от «объективной» картинки, которую сейчас пытаются нарисовать нам разработчики игр, пора переходить к «субъективной».

Представьте себе, что через пять лет при настройке компьютера вы будете задавать сразу два экранных разрешения: для того небольшого пятна, куда смотрит человек (скажем, 128x128 точек при 48-битном цвете), и для всего экрана целиком, например, 640x480 точек при 16-битном цвете. Да, я не шучу: режима 640x480 при 16 разрядах цвета вполне достаточно для нашего непривередливого бокового зрения.

Человек многоликий

Снизив нагрузку на графический процессор, пойдем дальше. Теперь придумаем, как нам сократить работу центрального процессора. Вы слышали поговорку: «Делу время, а потехе час»? Давайте-ка ее используем. А для этого вспомним, что человек не просто работает или развлекается, а занимается гораздо более разнообразными и тонкими вещами.

У каждого из нас есть масса ролей и привычек, которые поочередно проявляются в общении с компьютером. Когда я ощущаю себя, например, меломаном, я пользуюсь программами **Windows Media Player 9** и **Nero Burning Rom 5.5**, а на все остальное в компьютере не обращаю никакого внимания. Если я турист, я брожу по туристическим узлам Интернета, а в электронные таблицы Excel и на странички с экономической информацией не заглядываю.

Когда я пишу статьи для журнала **CGW**, я использую редактор **Word** и (изредка) **Internet Explorer,** чтобы проверить что-либо в Интернете. Если я «воплощаюсь» в художника, мне нужен графический планшет, сканер и редактор **Photoshop**. И, конечно же, игроман внутри меня любит все эти гонки и «ходилки-стрелялки», а до всего остального ему дела нет. Чуете, куда ветер дует?

Человек многолик и разнообразен, но в конкретный момент времени ему нужно совсем немного, буквально одна-две вещи. Компьютеры, увы, совершенно не подозревают о том, в какой роли в каждый момент выступает пользователь, а потому всегда держат наготове весь арсенал функций. Этим они похожи на эрудированного инопланетянина, который, не удосужившись узнать вашу на-



Компьютеры в 2010 г. станут настолько реалистичными, что нам будет сложно различить вымысел и реальность.

циональность, попытается приветствовать вас сразу на сотне разных земных языков.

Расслабься, компьютер! Если бы фирма **Microsoft** поместила на экране несколько кнопок, которыми человек мог бы обозначать свое текущее занятие, она смогла бы многократно снизить вычислительную нагрузку на процессор! Что это за кнопки? Например, такие: «Я играю», «Я учусь», «Я рисую», «Я программирую», «Я пишу» и т. д.

Каждому свое

Представьте, читатель, что вы нажимаете экранную кнопку «Я рисую» с изображением палитры художника, и с экрана моментально исчезает все лишнее. Рабочий стол получает именно то творческое оформление, которое вы выбрали как художник. В меню **«Пуск»** нет никаких **Word, Excel, Access, Multilex, Norton Ghost, Partition Magic** и т. д. В адресной книге **Outlook Express** и перечне абонентов **ICQ** обозначены только те люди, которые связаны с вашим художественным творчеством. В браузере видны исключительно креативные закладки. В общем, все лишнее — долой!

А теперь вы нажимаете кнопку «Я учусь». Рабочий стол моментально принимает строгий академический вид. Из меню «Пуск» исчезают графические редакторы художника, но зато появляются программы для обучения английскому и китайскому, формульные редакторы для математических расчетов и, конечно же, **Word** для написания сочинений... Обратите внимание, в меню **Word** сейчас доступно минимальное число функций — не более десятка. Возможности форматирования не нужны, потому что в данный момент я пишу простое сочинение, а не оформляю трехсотстраничную диссертацию.

Конечно, нужно предусмотреть возможность одновременно держать нажатой две-три кнопки, мало ли какое настроение будет у человека. Но в любом случае машина перестанет перегружать нас безумным количеством информации, рассчитанным на все случаи жизни.

Давайте болтать!

Итак, мы уже знаем, как высвободить время основного процессора. Вместо того меганабора функций, который гипотетически может понадобиться сотням миллионов пользователей, пусть процессор выполняет только то, что нужно именно вам в данный конкретный момент.

На что же мы пустим сэкономленную вычислительную мощность? Конечно же, на ввод информации в компьютер. Клавиатура и мышь слишком медленны для нормальной работы и игр, поэтому пусть машина слушает и распознает голос.

И не говорите мне, что ученые уже два десятилетия безуспешно бьются над проблемой распознавания речи. Они пытаются организовать универсальное «объективное» распознавание речи, независимое от того, кто подошел к компьютеру, когда и в каком состоянии — любопытном, нетерпеливом, злом, голодном, ироничном... А нам будет достаточно «субъективного» распознавания — пусть компьютер поймет, что нужно конкретно мне сейчас, а я уж потружусь немного разъяснить машине свое состояние.

Для этого пригодятся все те же кнопки, которыми пользователь сможет обозначать свою текущую роль. Благодаря им программа распознавания речи сможет выделить небольшой словарь, с которым легче работать, чем с огромным универсальным словарем на все случаи жизни. Турист, например, использует совсем не те слова и не так, как меломан или художник. Конечно же, правильному распознаванию речи в будущем поспособствует анализ нашей мимики и жестов, за которыми машина будет следить через телекамеру. Вот тогда мы сможем диктовать компьютеру сочинения и непринужденно командовать им!

Проектор будет рисовать обстановку игры на стене комнаты.

Огланись по сторонам

Скажем прямо: нынешние компьютеры дают слабый эффект присутствия, и все это из-за малого монитора. Стоит только отвести взгляд от экрана, как забываешь об игре. В играх будущего вместе с привычными уже ЖК-мониторами станут использовать проекторы. Представьте только, что вы сидите за компьютером, а на стенах комнаты справа и слева выводится игровая панорама. Если герой игры находится в космосе, вы видите звездное небо, если он Робин Гуд — по сторонам стеной стоит дремучий лес, а если Агент 007 — сверхсекретный объект. Техника к 2010 году подешевеет настолько, что каждому уважающему себя геймеру будет несложно купить в придачу к ЖК-монитору еще и парочку проекторов.

Ощути нутром

Джойстики и рули с силовой обратной связью в 2010 году будут казаться анахронизмом — в моду войдут сенсорные браслеты, которые будут вибрировать, изгибаться, нагреваться и охлаждаться на запястьях игрока, имитируя ощущения от холодного и огнестрельного оружия, воды, огня и медных труб. Понятно, что сенсорные браслеты высокого класса будут беспроводными, а недорогие браслеты станут подключаться тонким гибким кабелем прямо к USB-порту компьютера. В целом нас ждет очень интересное будущее, готовьтесь, дорогие читатели!

СДЕЛАЙ САМ

Настраиваем BIOS*

Сегодня мы продолжим рассказ о том, как настроить BIOS и довести свою машину до состояния если не супер, то просто очень хорошего компьютера.

Дмитрий Ерохин

* Часть 2. Начало в предыдущем номере

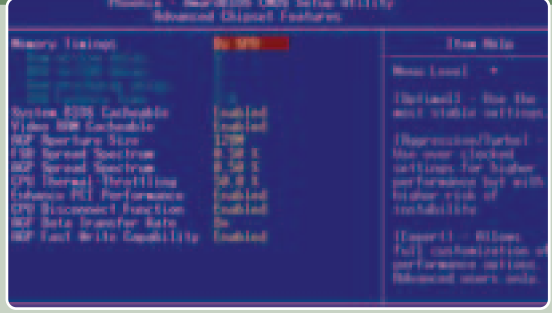
Продолжаем публикации о настройке BIOS. В этой части статьи речь пойдет о более тонких, но не менее важных параметрах. Как и прежде, в качестве примера возьмем одну из системных плат ABit с программой BIOS производства Phoenix-Award. В вашей плате пункты меню могут слегка отличаться, но это не беда — основные настройки должны иметь похожие наименования.



ПРАВИЛО

БУДЬТЕ ОСМОТРИТЕЛЬНЫ!

В BIOS Setup есть настройки, воздействующие на быстродействие основного процессора и памяти, что создает соблазн разогнать двигатель машины до межгалактических скоростей. Оно бы и неплохо, да вот время езды у такой машины может оказаться совсем недолгим, а то и вообще стартовать не удастся. Чтобы такого не произошло, трезво оцените возможности компьютера и свои потребности. Для этого следует выяснить, из каких компонентов состоит ваш компьютер (по крайней мере тип процессора и памяти). Кроме того, обязательно узнайте, как в системной плате принудительно сбросить все настройки BIOS в заводские значения (на случай невозможности войти в BIOS Setup). Обычно это делается замыканием специальной перемычки — найдите ее, прежде чем будете что-то менять в конфигурации BIOS.



ШАГ №1

ВОЙДИТЕ В РАЗДЕЛ ADVANCED CHIPSET FEATURES

Регулировки в этом разделе непосредственно влияют на скорость работы основных частей компьютера.

Параметр Memory Timings определяет задержки и такты ожидания при обращении к памяти. Наиболее безопасны варианты Optimal и By SPD, при выборе которых память будет работать в стандартном или «нормальном» для себя режиме. Если хочется «выжать» из машины максимум, попробуйте установить значение Aggressive/Turbo, а для компьютерных гуру подойдет вариант Expert, при котором становится доступным для редактирования ряд дополнительных параметров (RAS-to-CAS Delay, CAS Latency Time и др.). Вникать в подробности мы не будем, тем более что эксперты и сами все хорошо знают, и лишь заметим, что чем меньше задержки, тем быстрее работает система. Но будьте осторожны: указание слишком малых задержек может привести либо к потерям данных при работе машины, либо вообще к невозможности ее загрузить! Причем какой из этих двух вариантов хуже — еще вопрос. Поэтому лучше уменьшать эти значения по одному, каждый раз перезагружая систему и проверяя надежность работы компьютера.

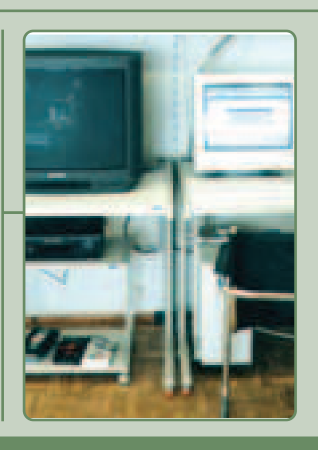
Параметры System BIOS Cacheable и Video RAM Cacheable отвечают за кэширование медленной памяти с основной BIOS и видео-BIOS. Первый из них сейчас совсем уже неактуален, так как влияет на быстродействие только при работе с «чистой» DOS (вы о такой еще помните?). Второй может влиять на скорость чтения данных из видеопамяти, но обычно тоже этого не делает, поскольку большинство современных программ эту функцию не используют. Поэтому оба этих параметра можно отключить (Disabled) и сэкономить таким образом кэш-память.

Параметр AGP Aperture Size определяет максимальный объем системного ОЗУ, который может использоваться видеоконтроллером с интерфейсом AGP. Апертура AGP — это часть адресного пространства шины PCI, выделенного под графическую память. Какой именно объем выбрать — определяется опытным путем, но оптимальным значением будет от 64 до 128 Мбайт. Если видеоадаптер встроен в системную плату, то в BIOS должен присутствовать пункт вроде Frame Buffer Size, от которого зависит, какой объем системной памяти будет использоваться как видеопамять.

ШАГ №2

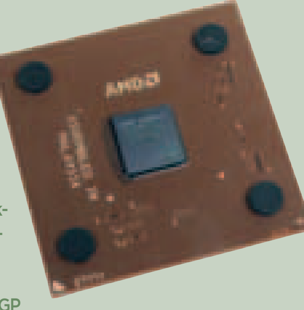
ПОМИРИТЕ КОМПЬЮТЕР И ТЕЛЕВИЗОР

Параметры распределенного спектра частот системной (FSB) и AGP-шин — FSB/AGP Spread Spectrum — припасены на случай, если компьютер создает радиопомехи для телевизора, радиоприемников и других бытовых устройств. (Меняя периодичность тактового сигнала, легко снизить помехи.) Эти же настройки слегка влияют на производительность системы — если вы хотите пришпорить своего компьютерного скакуна, вы можете включить распределенный спектр.



ШАГ №3

ПОБЕРЕГИТЕ ПРОЦЕССОР

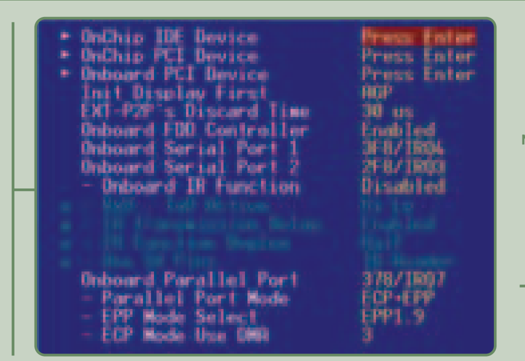


Режим CPU Thermal-Throttling предохраняет процессор от перегрева (снижением тактовой частоты) и, следовательно, от преждевременной кончины. Если в жаркий летний денек компьютер то и дело зависает, возможно, это происходит именно из-за перегрева процессора. В таком случае увеличьте значение параметра.

Режимы Enhance PCI Performance и AGP Fast Write Capability лучше оставить включенными, если только у вас в машине установлены не слишком старые платы PCI и видеоконтроллер AGP. А в поле AGP Data Transfer Rate либо выберите значение Auto, либо установите максимальную для вашей видеоплаты скорость работы шины AGP.

ШАГ №4
ВОЙДИТЕ В РАЗДЕЛ INTEGRATED PERIPHERALS

Как ясно из названия, в этом разделе содержатся настройки встроенных периферийных устройств (контроллеров IDE, USB, аудио и др.).



ШАГ №5
ПРОВЕРЬТЕ ДИСКИ

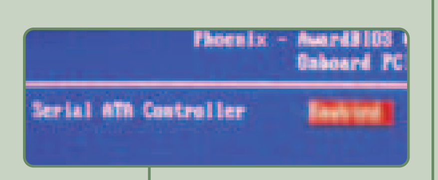
Чтобы получить доступ к параметрам встроенных контроллеров IDE, в разделе Integrated Peripherals выделите пункт OnChip IDE Device и нажмите клавишу Enter. На появившемся экране вы сможете выбрать режимы передачи данных (PIO и Ultra DMA) для каждого из устройств, подключенных к первому и второму каналам IDE-контроллера. Чем меньше число, тем ниже производительность. Но, как правило, во всех полях лучше оставить значение Auto. Указывать конкретный режим следует только в тех случаях, когда без этого дисковод работает с ошибками.

OnChip IDE1 Controller	Enabled
- Master Drive PIO Mode	Auto
- Slave Drive PIO Mode	Auto
- Master Drive Ultra DMA	Auto
- Slave Drive Ultra DMA	Auto
OnChip IDE2 Controller	Enabled
- Master Drive PIO Mode	Auto
- Slave Drive PIO Mode	Auto

ШАГ №6
НАСТРОЙТЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

USB Controller	V1.1+V2.0
- USB Keyboard Support via	BIOS
- USB Mouse Support via	BIOS
Audio Controller	Disabled
LAN Controller	Enabled
- LAN Boot ROM	Disabled
IEEE1394 Controller	Enabled

Раздел OnChip PCI Device интересен возможностью сконфигурировать сетевой, аудио-, FireWire- и USB-контроллеры. Например, если в системную плату встроен звуковой адаптер, а вы используете дополнительную аудиоплату, то встроенный адаптер нужно отключить. Кроме того, здесь же можно указать, как будут работать клавиатура и мышь с интерфейсом USB — через BIOS или средствами операционной системы. Хотя если «чистая» DOS для вас — terra incognita, то здесь ничего менять не нужно: оставьте OS.



ШАГ №7
ОТКЛЮЧИТЕ ЛИШНЕЕ

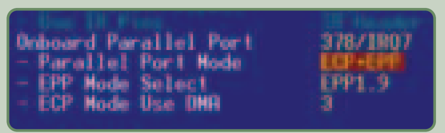
В разделе Onboard PCI Device могут содержаться параметры встроенных в системную плату дополнительных устройств. Например, во взятой в качестве примера системной плате это контроллер Serial ATA, который можно отключить, если у вас нет дисков с последовательным интерфейсом. Этим вы сэкономите время при загрузке компьютера и высвободите системные ресурсы.

ШАГ №8
УСКОРЬТЕ ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ ПОРТ

Давайте нажмем Esc и вернемся на экран Integrated Peripherals. Параметр Init Display First требуется тем, у кого в компьютере установлено два видеоадаптера — на шинах PCI и AGP. Если вы хотите, чтобы первичной была плата PCI (т. е. чтобы именно она выводила экран с меню «Пуск»), задайте приоритет в инициализации PCI-платы. Если видеоадаптер один, то значение этого параметра не важно.

С помощью пункта Onboard FDD Controller можно отключить контроллер флоппи-дисков. Или вы все еще пользуетесь дискетами?

Параметры Onboard Serial Port и Onboard Parallel Port позволяют выбрать адреса ввода-вывода для последовательных и параллельного портов. Обычно их изменять не нужно, разве только в системе возникает связанный с ними конфликт прерываний. Если к параллельному порту у вас подключено достаточно быстродействующее устройство типа сканера или накопителя, выберите режим порта EPP+ECP — тем самым вы повысите скорость обмена данными. Здесь же присутствует ряд параметров, относящихся к инфракрасному порту (IR), но поскольку в настольных компьютерах он редко бывает востребован, его можно просто отключить.



Желаем удачи, читатель! Настроив компьютер, не забудьте поблагодарить журнал *CGW* за полезные советы. А поскольку в этой статье нам опять не удалось завершить рассказ о всех основных настройках BIOS, мы продолжим разговор в следующем номере.

НОВОСТИ

Мультимедиа на дому

Компания *SMC Networks* (www.smc.ru) выпустила новое беспроводное устройство — мультимедиа-ресивер *EZ-Stream* ($195). Для тех, кто не в курсе, поясняю: эта штуковина соединяет компьютер, домашнюю видеосистему и аудиоаппаратуру, позволяя просматривать файлы с фотографиями и компьютерные видеозаписи на телеэкране и прослушивать музыку из Интернет-радио и файлов MP3 на нормальной звуковой аппаратуре.

Подключить приборчик к бытовым приборам проще простого — это делается обычными кабелями с разъемами «тюльпан». С компьютером он общается по радио с использованием протоколов беспроводной связи IEEE 802.11, которые обеспечивают достаточно высокую скорость передачи информации даже для отображения потокового видео.

Для работы устройства на компьютере должна быть установлена операционная система Windows 98SE, Me, 2000 или XP. Особо отметим эргономичный дизайн нового беспроводного ресивера — стильный серебристый корпус украсит любой интерьер. В комплекте поставляется пульт дистанционного управления.

Филипп Кузьмин



СДЕЛАЙ САМ

Подключаем видеокамеру

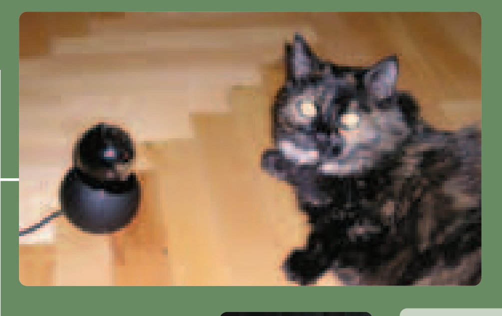
Цифровая компьютерная видеокамера позволит вам делать больше дел одновременно. Иван Рогожкин

Компьютер, как многозадачное устройство, спокойненько справляется с несколькими делами одновременно: скажем, загружает электронную почту, проигрывает музыку, да еще и защищается от вирусов. Вот бы человеку так уметь! Давайте попросим машину помочь нам в некоторых несложных делах, например, играть и одновременно следить за входной дверью, ребенком, щенком или кастрюлей с супом на кухне. Для этого мы воспользуемся проводной видеокамерой — вроде рачьего глаза на ниточке.



ПРАВИЛО №1
ОБЗАВЕДИТЕСЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ВИДЕОКАМЕРОЙ

Речь идет о простенькой недорогой камере, подсоединяемой к компьютеру через USB-порт. Основных параметров у такой камеры два — разрешение и максимальная частота смены кадров при записи видео. Разрешения 320x200 точек будет достаточно для домашней системы видеонаблюдения, но если вы хотите использовать устройство для украшения Web-страничек своими фотографиями, рекомендуем остановиться на разрешении 640x480.

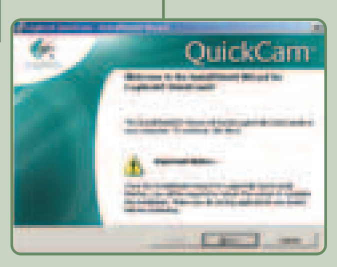


ПРАВИЛО №2
РАСШИРЬТЕ ОБЗОР

Мы рекомендуем приобрести камеру, оснащенную моторчиками для поворота головки объектива. Такая камера позволит дистанционно менять поле наблюдения. «Всевидящее око» сможет не только смотреть, но и следить взглядом! Мы в качестве примера для подготовки этой статьи взяли камеру Logitech QuickCam Sphere, по виду смахивающую на матрешку. Она способна поворачивать головку с объективом влево-вправо в секторе 180° и наклонять его вверх-вниз в секторе 60°.

ШАГ №1
НЕ СПЕШИТЕ

Прежде чем подключать камеру, установите драйверы для нее. Вставьте в накопитель компакт-диск, поставляемый в комплекте. Откроется изображенное на рисунке окно мастера-установщика. Следуйте его указаниям.





ПРАВИЛО №3
ПРИОБРЕТИТЕ КАБЕЛЬ-УДЛИНИТЕЛЬ

Если вы хотите установить камеру на удалении от компьютера, вам понадобится USB-удлинитель. Такие кабели часто поставляются вместе с USB-дисками (на случай, если на передней панели компьютера нет гнезда USB), но встречаются в продаже и отдельно. Учтите, что вы сможете удалить камеру от компьютера также с помощью монитора или клавиатуры со встроенным USB-концентратором.

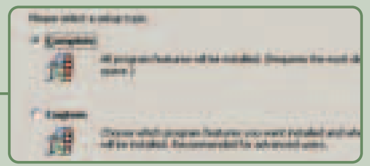
ШАГ №4
А ВАШЕ МЕСТО ЗДЕСЬ

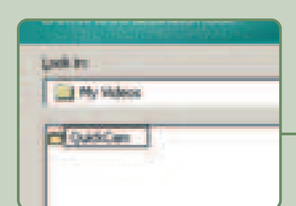
Укажите каталог, в котором должны располагаться файлы программ. Если у вас на компьютере несколько жестких дисков, выбирайте тот, на котором больше свободного пространства.



ШАГ №2
ВЫБЕРИТЕ ВАРИАНТ УСТАНОВКИ

В случае «Complete» (полная) будут автоматически установлены все программы и утилиты, которые фирма предлагает счастливому владельцу видеокамеры. Выбрав «Custom», вы сможете указать нужные вам компоненты (мы так и поступили).





ШАГ №3
КУДА ПРИКАЖЕТЕ?

Укажите каталог на жестком диске, в котором программа будет сохранять файлы с картинками и видеозаписями. Удобнее всего поместить его внутри папки «Мои документы».

ШАГ №5
КОГО ХОЧЕШЬ ВЫБИРАЙ

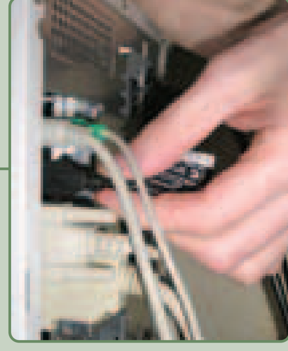
Отметьте те программы из набора, которые вы будете в дальнейшем использовать. Sample Images — это набор готовых изображений, где-

данных с помощью камеры. Desktop Messenger позволяет добавлять свои фотографии в сообщения, посылаемые через MSN Messenger и Windows Messenger — микрософтовские аналоги ICQ. Утилита Print Service помогает распечатывать фотографии.



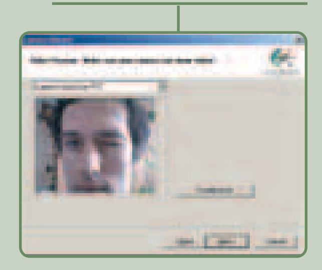
ШАГ №6
ПОДКЛЮЧИТЕ КАМЕРУ

После того как вы закончите работать с мастером-установщиком, компьютер перезагрузится, и на экране появятся инструкции по подключению и настройке камеры. Когда компьютер вас попросит, вставьте шнур камеры в USB-гнездо на задней панели компьютера. Если понадобится, воспользуйтесь удлинительным кабелем.



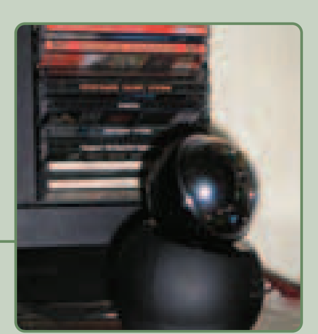
ШАГ №7
ТЫ МЕНЯ ВИДИШЬ?

Удостоверьтесь, что камера передает видео. Для этого вам нужно будет подвигать что-нибудь перед объективом QuickCam. Только не делайте страшное лицо, вы можете напугать себя до полусмерти!



ШАГ №8
ПОСТРОЙТЕ ПУНКТ НАБЛЮДЕНИЯ

Разместите и сориентируйте камеру так, чтобы при повороте головки она осматривала всю нужную вам территорию.

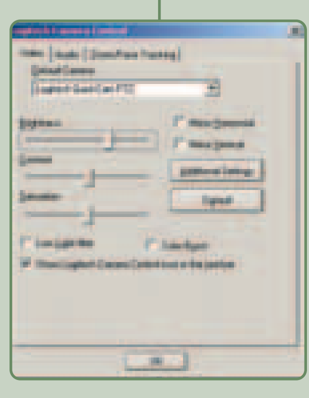


ШАГ №9
НАВЕДИТЕ ОБЪЕКТИВ

Далее программа установки откроет окно, в котором вы сможете с помощью стрелок вращать головку камеры. Выберите нужное вам положение. С помощью кнопки Zoom вы сможете включить цифровое увеличение картинки. Выбрав закладку Audio, вы сможете отрегулировать чувствительность микрофона (да, кстати, я совсем забыл вам сказать, что в камеру встроен неплохой микрофон), а также выбрать источник звука для видеозаписи — встроенный в камеру микрофон либо имеющуюся в компьютере звуковую плату. Последний режим поможет добавить в видеоролик, который вы, возможно, захотите снять для бабушки, музыку группы «Король и Шут».

ШАГ №10
ПОДСТРОЙТЕ ЯРКОСТЬ И НАСЫЩЕННОСТЬ

Открыв закладку Video, вы доберетесь до движковых регуляторов, которыми удобно менять яркость, контрастность и насыщенность картинки, в общем, все как в телевизоре.



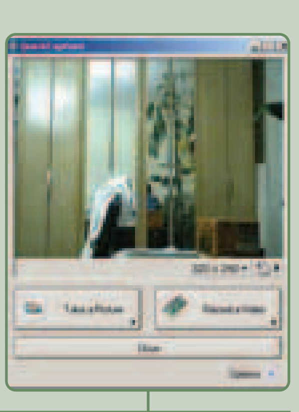
ШАГ №11
ДОВЕДИТЕ КАРТИНКУ ДО УМА

С помощью окна тонких настроек, которое вы найдете под кнопкой Additional Settings, можно вызвать кучу полезных регуляторов. Например, «движок» Gamma меняет передачу деталей в тенях и на свету, а режимы Image Mode позволяют переворачивать и зеркально отражать картинку. Всякое может пригодиться, вдруг злоумышленник будет ходить по потолку? Режимы White Balance нужны для того, чтобы получить естественную цветопередачу при разном характере освещения (Incandescent означает лампы накаливания, а Fluorescent — люминесцентное освещение).



ШАГ №12
ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАМЕРУ

Не знаю, для чего вы станете применять свое новое приобретение — для записи видеороликов о том, как вы счастливо поедаете мороженое, или для слежки за злодеями, которые постоянно крадут конфеты на кухне из буфета. В любом случае желаю удачи!



Поздравляем! Вы самостоятельно подключили цифровую видеокамеру, оснастив компьютер электронным глазом. А теперь поблагодарите журнал *CGW* за ценные советы.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Shuttle** URL: **www.shuttle.com** ЦЕНА: **$380**

Стильный «кирпич» для дома

Хотите поиграть в «черный ящик»?

SHUTTLE SB65G2 XPC

Мини-конструктив *Shuttle SB65G2 XPC* выглядит загадочно и привлекательно.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

Хорошо, что в мире есть хоть какое-то разнообразие! Те, кому наскучили одноликие серые компьютеры огромного размера, могут собрать себе миниатюрную машину. Используйте, например, мини-конструктив *Shuttle SB65G2 XPC,* и вы получите нечто среднее между настольным компьютером и ноутбуком. Машину будет легко переносить, но монитор, клавиатура, мышь и электрическая розетка для питания ему по-прежнему потребуются.

Внешне **SB65G2** выглядит стильно — металлический корпус черного цвета сияет, как кусок каменного угля, только что извлеченный из-под земли. Внутри спрятана малогабаритная системная плата на чипсете Intel 865PE, которая сможет работать практически с любыми процессорами Pentium 4 и Celeron, вставляемыми в гнездо Socket 478. Память двухканальная, значит, если вы установите два одинаковых модуля, процессор сможет обращаться к ним обоим одновременно, что увеличит скорость игры.

Еще внутри имеются отсеки для жесткого диска, накопителя на дискетах и CD-ROM. Установлены 220-Вт блок питания и фирменная система охлаждения. Устроена она так. На микросхеме процессора закрепляется медная «подошва», охлаждаемая жидкостью. Нагретая от нее жидкость поднимается вверх по трубкам, попадая в пластинчатый металлический радиатор (вроде автомобильного), который обдувается вентилятором. Остыв, жидкость возвращается вниз по трубкам к металлической «подошве». В результате для охлаждения процессора и всех остальных внутренностей корпуса применяется только один (!) вентилятор — неудивительно, что машина работает тихо, тем более что скорость вращения этого вентилятора регулируется автоматически.

Фирма Shuttle предназначает платформу **SB65G2** для поклонников компьютерных игр и любителей «разгонять» машины. И действительно: в программе BIOS Setup можно вручную регулировать тактовую частоту системной шины (от 100 до 255 МГц), шин AGP и PCI, напряжение питания процессора (от 1,1 до 1,85 В), модулей памяти и AGP-порта.

На переднюю панель «черного ящика» выведены звуковые разъемы от встроенной шестиканальной микросхемы, два USB-гнезда, один разъем скоростной шины IEEE-1394, а также привычные кнопки и светодиоды. На задней панели корпуса вы обнаружите такие необычные вещи, как разъемы цифрового оптического входа и выхода звука S/PDIF и гнездо для подключения внешней антенны Wi-Fi. Шестиконтактный порт IEEE-1394 пригодится для подключения цифровой видеокамеры, четыре порта USB — для сканеров и принтеров, сетевой разъем RJ-45 — для подсоединения компьютера в сеть и подключения к Интернету. Здесь имеется также последовательный порт, разъемы PS/2 для клавиатуры и мыши, а еще три обычных звуковых гнезда для вывода шестиканального звука (передний и задний левый/правый канал, центральный/басовый канал).

На системной плате есть полный набор внутренних интерфейсов, в частности для флоппи-накопителя, инфракрасного порта и жестких дисков Serial ATA и IDE. Таким образом, по возможностям подключения разных устройств мини-платформа **SB65G2** практически не уступает полноразмерным компьютерам, чего, конечно, не скажешь о ее расширяемости: как уже упоминалось, **SB65G2** можно оборудовать лишь тремя накопителями. Кроме того, из-за малых габаритов системная плата оснащена всего двумя DIMM-гнездами (как следствие объем памяти не может превышать 2 Гбайт) и двумя гнездами для плат расширения: PCI и AGP.



Сборка *Shuttle* требует умения и аккуратности.

Мы тестировали **SB65G2** с 3-ГГц процессором Pentium 4 с 800-МГц системной шиной, двумя 256-Мбайт модулями памяти DDR400, графической платой ASUS V9280S на наборе микросхем Nvidia GeForce4 Ti 4200 8x со 128-Мбайт видеопамятью и жестким диском Seagate Barracuda ATA V ST3120023A емкостью 120 Гбайт.

«Черный ящик» отлично показал себя в тестах PC Magazine Multimedia Content Creation Winstone 2003 (набрал 47,5 балла), измеряющих быстродействие машины в популярных мультимедиа-программах и пакетах для создания Web-страниц. Игровой тест Futuremark 3DMark03 дал 1570 баллов, что весьма неплохо для использованной нами графической платы. Тесты проводились в Windows XP Pro с обновлением Service Pack 1a и драйверами DirectX 9.0a при видеорежиме 1024?768 с 32-битной глубиной цвета и частотой обновления экрана 85 Гц. Скажем прямо: столь высокие результаты способен показать далеко не всякий полноразмерный компьютер аналогичной конфигурации!

Более того, тестовый экземпляр **SB65G2** в течение недели без проблем проработал на балконе (а на улице, между прочим, зима!) под полной вычислительной нагрузкой в условиях сильного разгона — частота процессора была увеличена с 3000 до 3382,5 МГц.

Мини-платформа **SB65G2** произвела на нас очень приятное впечатление — ее можно смело рекомендовать для построения быстрого, малогабаритного и малошумящего ПК, поэтому мы отметили ее знаком **«Выбор редакции»**. Но при этом, конечно, надо учитывать, что возможности расширения машины будут ограничены.

Олег Денисов, Сергей Назаров

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Logitech** URL: **www.logitech.com** ЦЕНА: **$350**

Синезубая улыбка Logitech

Работаем по радио — быстро и удобно

LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP



***Набор Logitech DiNovo Media Desktop* состоит из трех частей.**

Несмотря на протесты антиглобалистов, тенденции к объединению людей на нашей планете нарастают. Не обошли они стороной и компьютерный мир. А чем иначе можно объяснить появление Интернета и огромного количества локальных сетей, связавших не десятки и даже не сотни тысяч, а миллионы компьютеров? Но вот новая волна — вместо кабелей, которые еще можно увидеть и пощупать, идут невидимые технологии беспроводной связи!

Например, приходишь ты к другу, а он сидит не за компьютером, а в другом конце комнаты с клавиатурой на коленях и что-то на ней набирает. Нет, не подумайте, он не сошел с ума, не дождавшись выхода **DOOM III**. Просто он в отличие от тебя уже купил беспроводный комплект **DiNovo Media Desktop** от компании Logitech.

О технологии Bluetooth, что призвана избавить нас от проводов, вы сможете прочитать во врезке к статье, а сейчас я расскажу непосредственно об этом наборе, который состоит из оптической мыши MX900, клавиатуры **DiNovo**, медиа-пада (Mediapad) и Bluetooth-концентратора. Последний выполняет три задачи: передает компьютеру информацию от всех трех устройств, служит для подключения других приборов, которые совместимы с технологией Bluetooth (например, ноутбуков), а также работает зарядным устройством для мыши. В мышь вставляются два обычных пальчиковых аккумулятора, но можно использовать и стандартные батарейки.

Мышь очень удобная, в руке лежит, как влитая. Помимо двух кнопок и ставшего уже стандартным колеса прокрутки (оно, кстати, может передвигать страницы во все стороны и даже по диагонали), на ней есть клавиши быстрой «перемотки» документа, переключения между окнами и даже кнопки «Назад» и «Вперед», полезные для путешествий по Интернету. Впрочем, это стандартное назначение; в простой и удобной утилите настройки каждой клавише можно задать любое другое действие.

Плоская клавиатура, как и весь комплект, выполнена в черно-серых тонах. Ход клавиш короткий и приятный, срабатывают они надежно. Предусмотрены дополнительные клавиши для управления проигрывателем («перемотка», «стоп», «пауза» и т. д.), который, кстати, можно менять, три кнопки для Интернета (вызов домашней страницы, почты и поискового узла), кнопка Sleep, погружающая компьютер в спящий режим, и режим F. Его идея в том, чтобы придать клавишам F1-F12 дополнительный набор функций, которые вы определите сами (если лень возиться, можете оставить заводские установки).

Подставка подзаряжает аккумуляторы внутри мыши.

А теперь главная новость — у клавиатуры **DiNovo** нет цифрового наборного поля! Вот так-то, геймер! Компенсируют ли дополнительные клавиши этот страшный недостаток?

Испугались? Я пошутил, цифровое поле живо! Просто теперь оно отсоединено от клавиатуры и названо медиа-падом. И это несprosta — его очень удобно использовать как мобильный пульт. На нем есть те же клавиши управления проигрывателем, что и на клавиатуре, да еще и ЖК-дисплей, на котором отражаются название и продолжительность звуковой дорожки. Также предусмотрена функция калькулятора, но когда вы им не пользуетесь, на встроенном ЖК-дисплее отражаются дата и время.

Медиа-пад действует на расстоянии до 10 м от концентратора Bluetooth, так что с ним во многих случаях можно вообще не вставать с дивана. Как и клавиатура, медиа-пад питается от двух пальчиковых батареек.

А теперь о подключении. Не нужно бояться слова Bluetooth, включить все устройства очень просто. Установил драйверы, нажал кнопочку на концентраторе, потом на клавиатуре, мыши и медиа-паде, — и все.

Медиа-пад работает калькулятором и отображает название проигрываемых композиций.

Учтите — с каждым днем в магазинах появляется все больше устройств, работающих без проводов с помощью технологии Bluetooth. Это принтеры, мобильные телефоны, интернет-приставки и еще куча всего. Имея **Logitech DiNovo,** вы сможете подключать их к своему компьютеру, благо все необходимые программы уже есть в комплекте. Немного отойдя от темы, скажу, что я опробовал в таком режиме принтер и мобильный телефон. Слегка непривычно, но несложно. И очень удобно — никаких проводов. А если все же боязно — запасайтесь телефонами служб технической поддержки.

Нужно ли чистить синие зубы?

Технология Bluetooth была создана для беспроводной передачи данных между мобильными устройствами вроде сотовых телефонов и ноутбуков. Она разработана в Скандинавии и названа потомками викингов в честь короля Харальда по прозвищу Синий Зуб, который объединил земли Дании и Норвегии своей властью. По замыслу разработчиков аналогичным образом должны объединяться и все Bluetooth-устройства, причем безо всяких проводов.

Радиус действия технологии — до 10 метров. Благодаря крайне низкой мощности излучения (во много раз меньше, чем от сотового телефона) Bluetooth используется даже при создании кардиостимуляторов. Скорость связи (1 Мбит/с) может показаться невысокой, но так как через Bluetooth общаются мобильные устройства, а не геймеры в Counter-Strike, то ее вполне достаточно.



Возможно, что когда выйдет этот номер, комплект **Logitech DiNovo Media Desktop** уже появится в продаже. Мы тестировали нерусифицированный экземпляр, но русскую версию нам скоро обещали, в ней должен быть кириллический шрифт на клавиатуре, русифицированные драйверы и документация, а также поддержка русского языка на экране медиа-пада.

Цена набора высока — около $350, так что **Logitech DiNovo Media Desktop** — развлечение для избранных. Но готовится к выпуску и второй, менее дорогой вариант комплекта. В нем клавиатура будет оформлена так же, как в комплекте **Logitech Cordless Desktop Optical** (*см. CGW/RE, №6/2003, с. 107*). Он будет стоить примерно на $100 дешевле, но в нем не будет медиа-пада.

Несмотря на высокую цену, набор отличный. Классная мышь, удобная клавиатура, пульт управления. Но самое главное — возможность подключения Bluetooth-устройств. В общем, это отличный подарок любителю комфорта и новейших компьютерных штучек. **Сергей Никитин**

Вердикт ★★★★★

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru** ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **2700 руб.**

Инструмент для точных маневров

SAITEK CYBORG 3D FORCE

Сильный джойстик во всех отношениях

Динамику реального автомобиля можно измерить с помощью секундомера и рулетки. За сколько секунд машина разгонится до скорости 100 км/ч? За сколько метров полностью затормозит? А как оценить динамические характеристики автомобиля в компьютерном симуляторе?

Тестируя новый джойстик **Saitek Cyborg 3D Force**, мы воспользовались видеокамерой, вернее, режимом видеосъемки, имеющемся в трехмегапиксельном цифровом фотоаппарате. Наша задача была очень проста — проверить, насколько оперативно и точно джойстик посылает в компьютер информацию о положении рукояти. Дело в том, что это может происходить с задержкой (что плохо) или даже с искажением (что совсем недопустимо). Если происходит обычная задержка, скажем, на 20 мс, ничего страшного, просто автомобиль или летающий аппарат выполнит маневр на пятую долю секунды позже. Однако если окажется, что джойстик на резкие повороты рычага выдает сигнал так, словно вы повернули рычаг плавно, вы в принципе не сможете делать в игре некоторые крутые маневры.

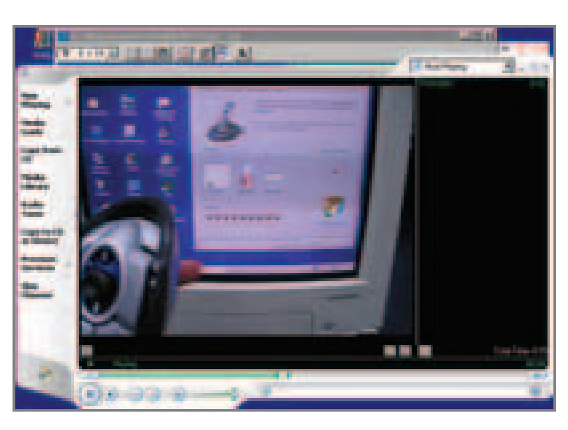

Saitek Cyborg 3D Force **оснащен системой силовой обратной связи.**

Прежде чем подробно рассказывать о нашем эксперименте, опишем главное действующее лицо — джойстик **Saitek Cyborg 3D Force.** Оформлен он не так экстравагантно, как **Saitek Cyborg Evo** (*см. CGW/RE, №10/2003, с. 143*), но вполне презентабельно и узнаваемо. На широкой и устойчивой подставке находятся регулятор тяги (жми на газ, геймер!) с двумя рычагами, удобный для правшей и левшей, и собственно рукоять на шаровом шарнире. Питается **Cyborg 3D Force,** как и все другие джойстики с силовой обратной связью, от внешнего сетевого адаптера.

Помимо удобного курка, попадающего под указательный палец, рукоять снабжена восьмипозиционным переключателем обзора и четырьмя программируемыми кнопками. На мой взгляд, они нажимаются чрезмерно легко, из-за чего возможны ложные срабатывания. Еще четыре кнопки находятся на основании джойстика. Сверху рукоять украшена двумя голубыми светодиодами, которые зажигаются при ее перемещении вперед-назад. Ручку можно не только наклонять, но и вращать вокруг своей оси, используя в симуляторах в качестве руля направления.

Тестируя **Saitek Cyborg 3D Force**, мы отметили мягкий ход рукояти и хорошую точность управления. Характерное ощущение от зацепления зубчатых колес, через которые к ручке присоединены двигатели силовой обратной связи, практически не проявлялось. В настройках драйвера можно регулировать общую силу обратной связи, силу, с которой рукоять возвращается в исходное положение, а также величину амортизирующего эффекта, меняя «вязкость» системы управления.

Еще отметим, что рука удобно ложится на рукоять и не скользит (благодаря резиноподобному материалу), снизу ладонь поддерживают пластмассовые «крылышки». К сожалению, их положение нельзя регулировать, подстраиваясь под узкую или широкую руку игрока.


Указатель быстро и точно реагирует на перемещение рукояти.

Чтобы исключить влияние программы авто- или авиасимулятора, мы проверяли динамику управления с помощью стандартного тестового экрана, встроенного в драйверы джойстика. Мы расположили джойстик перед экраном компьютера и, резко двигая рукоять в случайно выбранных направлениях, сняли видеофильм (использовался компьютер с 1,3-ГГц процессором Celeron и памятью объемом 256 Мбайт). Далее мы просмотрели полученные кадры в пошаговом режиме, чтобы понять, насколько оперативно и точно курсор на экране следует за поворотом рукояти. Оказалось, что джойстик **Saitek Cyborg 3D Force** отлично передает быстрое движение — точно и практически без задержки. А вот регулятор тяги, наоборот, оказался чрезвычайно инерционным. Впрочем, реальные двигатели должны медленно набирать и сбавлять обороты, инерция все-таки.

Рекомендуем джойстик **Saitek Cyborg 3D Force** для виртуозных игроманов, любящих всевозможные симуляторы. Эта игрушка не подведет. **Иван Рогожкин**

Вердикт 

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru** ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **1800 руб.**

Приручите киборга

Сражаться станет легче...

SAITEK CYBORG 3D RUMBLE FORCE

Двигаясь в ногу со временем, постоянно обновляя или заменяя свои игровые станции, большинство геймеров порой забывают или просто не хотят помнить об устройствах, часто занимающих много места на столе, но позволяющих эффектно и красиво, а главное — с удовольствием и без вреда для здоровья заниматься прохождением очередной миссии в новомодной хитовой игрушке. Помните, геймеры: всегда можно коварно отложить в сторону клавиатуру с мышкой и взять в свои ручки агрегат под кодовым названием джойстик. Так мы и сделали, когда в наших руках оказался джойстик **Saitek Cyborg 3D Rumble Force.** Появится ли на вашем столе «Киборг», вы решите для себя сами, прочитав эту статью до конца.

Rumble Force — это стильный, но слегка оживревший представитель джойстиков «средневесовой» категории. Назвать Cyborg наследием прошлого не повернется язык даже у нигилистов. Особенно приятно и оригинально выглядит окошко, горящее синим цветом, которое расположено у подножия рычага.

Хороший внешний вид — это, конечно, замечательно, но не на полку же с китайским фарфором мы собираемся ставить прибор. Так что на повестке дня — разбор технических свойств новейшей модели **«Киборга»**. Восьмипозиционный переключатель обзора, восемь программируемых кнопок, четыре оси управления (рукоять не только наклоняется влево-вправо и вперед-назад, но и вращается вокруг своей оси), технология обратной связи **Rumble** — много это или мало? Сейчас разберемся.

Но для начала следует поставить **«Киборга»** на стол и подключить к свободному порту USB. Будьте аккуратны: именно на этом этапе нас ждет непредвиденная сложность — «ни при каких обстоятельствах не втыкайте шнур от джойстика в порт USB, пока об этом вас не попросит программа установки драйверов, иначе случится мировой апокалипсис». Подобные надписи можно встретить в инструкции по эксплуатации, к счастью, переведенной на наш великий и могучий, на наклейке, сидящей на шнуре от джойстика, и соответственно в самой программе установки драйверов. Посоветовавшись, мы решили не подвергать человечество смертельной опасности и подключили все так, как, вероятно, и предполагали конструкторы **«Киборга»**.

Тестирование проводилось в особо жестких условиях: в лесах Амазонки, в Египетских пустынях, в воздушном пространстве Германии. И практически везде **Cyborg 3D Rumble Force** действовал безотказно и точно. Скажу честно, управлять **«Киборгом»** — одно удовольствие. Оптимальная жесткость рычага, четкость нажатия кнопок и отсутствие ложных срабатываний делают управление предсказуемым и невероятно легким.

Рукоять будет одинаково хорошо сидеть в ладони независимо от того, правша вы или левша. Однако хотелось бы иметь резиновую поверхность, чтобы потные ладони не скользили в горячих баталиях. Все восемь кнопок, а также переключатель обзора абсолютно не болтаются, и можно не беспокоиться о перспективе в один прекрасный момент во время сетевой баталии или одиночного сражения оторвать их с корнем или вдавить в стол. То же самое можно сказать и о регуляторе тяги, который перемещается легко и плавно.

Вдобавок ко всему в **Cyborg 3D Rumble Force** встроен вибратор, создающий тактильную обратную связь. Эта функция, к сожалению, работает не на все сто процентов (такую обратную связь, в отличие от полноценной силовой обратной связи, называют вибрационной), но все же почувствовать отдачу от винтовки M-16 вам удастся.

Saitek Cyborg 3D Rumble Force: **надежный помощник в ваших руках.**

На столе джойстик не скользит благодаря увесистой подставке и резиновым ножкам, что в принципе достаточно удобно и надежно. Никаких царапин на вашем столе после продолжительной игры не появится.

А теперь о грустном. **«Киборг»** неохотно работает с «древними» играми, что, конечно, печально. Под словом «древние» имеются в виду игры, выпущенные пару-тройку лет назад. На прилагаемом к джойстику компакт-диске есть утилитка (редактор профилей), которая в теории может помочь в разрешении данной проблемы, но при использовании этой программы от вас потребуется богатырская выдержка и знание английского языка.

Каким же в итоге получился **Cyborg**? А получился он сильным, крепким, надежным и дружелюбным. Несомненно, **Cyborg 3D Rumble Force** станет вашей «правой рукой», когда вы будете взлетать или сажать авиатранспорт, будет незаменимым помощником, прокладывающим вам путь через пески к очередному «чекпойнту», или доблестным пулеметчиком, прикрывающим вашу спину при взятии Рейхстага. **Алексей Морозов**

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Defender** URL: **www.defender.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Руссобит-М»** URL: **www.russobit-m.ru** ТЕЛ.: **(095)212-0161** ЦЕНА: **$42**

Игровая комбинашка

Стильно, удобно, забавно.

DEFENDER GAMING KEYBOARD KPD0250

Клавиатура со встроенным игровым джойстиком — чудеса да и только!

Настоящий геймер ни за что не пройдет мимо устройства с таким названием, я в этом уверен! «Gaming Keyboard» — это звучит. А выглядит оно еще замечательнее — удивляет странный, необычный для клавиатуры дизайн и какое-то непонятное приспособление в правом верхнем углу. На ощупь штуковина тоже неплоха. Исследуя ее внимательнее, продолжаешь удивляться — на клавиатуре стоит марка Defender, а на коробке — Chicony. Но это все мелочи. Что же такого есть в этой клавиатуре, откуда столь громкое название?

Не буду интриговать — в клавиатуру встроен джойстик для игр. Ну, конечно, не такой большой, что крепится к столу четырьмя огромными присосками, а маленький, как на геймпадах. Впрочем, на его возможностях это не почти не отражается, ведь клавиши в левом верхнем углу **Defender** служат программируемыми кнопками джойстика. Заметьте, их удобно использовать не только в динамических играх, но и в стратегиях. Так что джойстик хоть и небольшой, но вполне полноценный. Играть на нем очень инте-

ресно — вроде и не геймпад, но и не клавиатура.

А теперь немного насчет неигрового применения клавиатуры. Клавиши нажимаются очень приятно и тихо. Начальный ход довольно тугой, но дальше клавиша словно проваливается, вызывая четкое ощущение срабатывания.

В верхней части клавиатуры есть круглые кнопки для повышения, понижения и выключения звука. Однако учтите, что в основе **Defender Gaming Keyboard** лежит клавиатура от ноутбука, поэтому клавиши приближены друг к другу и немного нестандартно расположены. Некоторые из них имеют две функции, переключаемые клавишей Fn. Поначалу, пока не привыкнешь к такой раскладке, путаешься при наборе текста.

К компьютеру устройство подключается одним кабелем с USB-разъемом. Операционная система (Windows XP и ME) сама находит и устанавливает драйверы как для клавиатуры, так и для встроенного джойстика. В перечне появляются два устройства: HID-совместимая клавиатура и HID-совместимый игровой контроллер. У меня в процессе тестирования никаких проблем с подключением и настройкой не возникло, надеюсь, что и вы справитесь с установкой **Gaming Keyboard** за 5 секунд.

Что же мы посоветуем? Если вы хотите иметь необычную клавиатуру, которая одновременно служит еще и джойстиком-геймпадом, вы не прогадаете. Будьте уверены, глаза у ваших друзей округлятся, а челюсти опустятся, когда они увидят ЭТО. Но если вы набираете тексты гораздо чаще, чем играете, лучше присмотритесь к клавиатурам со стандартной раскладкой. **Сергей Никитин**

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BTC** URL: **www.btc.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **C-Trade** URL: **www.c-trade.ru** ТЕЛ.: **(095)113-1163** ЦЕНА: **$20**

Шевели мозгами, а не руками

Потрогай меня пальчиками!

Движений меньше — толку больше. Именно под таким лозунгом сейчас совершенствуются периферийные устройства. Судите сами: на мышке появилось колесо прокрутки и дополнительные кнопки, на сканерах введена кнопочная панель управления, на передних панелях системного блока расположились различные порты и т. д. Все это сделано ради удобства, а приводит — к лени. Никто, например, не хочет долго водить указателем мыши по экрану, если знает, что проще и быстрее нажать клавишу.

Взгляните, скажем, на клавиатуру **BTC SmartOffice.** На ней находится просто огромное количество дополнительных клавиш и специальные средства, которые берут на себя часть функций мыши.

Дополнительные клавиши сгруппированы по назначению. Есть группа для управления мультимедиа-проигрывателем, стая для навигации в Интернет, банда для быстрого вызова приложений из комплекта Microsoft Office и развеселая компания для управления компьютером. В последнюю входят традиционные выключатель питания, кнопки перевода машины в дремлющий режим, отключения пользователя от сети, а также вызова Проводника и калькулятора. Простая управляющая утилита позволяет сменить назначение для большинства клавиш, придав им функцию вызова программы или открытия Web-узла. Есть специальный режим, включающий альтернативные функции для клавиш от F1 до F12.



Джойстик, имплантированный в клавиатуру — это нечто!

Однако дополнительные клавиши нынче не диковинка — они есть у многих клавиатур. Изюминка **BTC SmartOffice** — это средства, позволяющие меньше использовать мышь. Это небольшой джойстик, с помощью которого удобно прокручивать окна, четыре клавиши управления курсором и клавиши с функциями, которые часто используются при работе в текстовом редакторе — Вырезать, Вставить, Скопировать и Выделить. Так что если ваша мышка не выдержит круглосуточной игры, то эти штуки помогут вам легче пережить потерю и не сильно напрягаться при написании рефератов.

Если ненадолго отвлечься от дополнительных клавиш и джойстиков, сосредоточившись на ощущениях, можно понять, что клавиатура хороша и без всяческих «прибамбасов». Клавиши имеют средний ход, сопротивление не очень сильное, а какое-то приятно-пружинистое. Ощущение такое, что кнопки помогают набирать текст — примерно так, как хорошие спортивные кроссовки помогают бежать. В общем, море удовольствия!

Хотя данная модель и не предназначена непосредственно для игр, нам она очень понравилась. С ней приятно и удобно работать, многие операции выполняются проще. Что касается игр, то если правая рука устанет давить на стрелочки, подключайте левую — кнопки вокруг джойстика вполне позволяют это сделать.

Сергей Никитин

Вердикт ★★★★½

НОВОСТИ

Восемь новых «пентиксов»

Пирожки меняют начинку

Знаете ли вы или нет, но под маркой Pentium 4 скрывается множество микросхем разных типов, различающихся между собой не только тактовой частотой, но и внутренним устройством. Так, совсем недавно корпорация Intel запустила в массовое производство пять процессоров **Pentium 4,** которые разрабатывались под кодовым названием (шифром) **Prescott**.

В отличие от предшественников с шифром **Northwood**, в **Prescott** изменена технология производства — минимальный размер элемента на кремниевом кристалле уменьшен с 130 до 90 нм. Число слоев медных соединений увеличено с шести до семи. Для знатоков отмечу, что еще удвоен объем кэш-памяти первого и второго уровней, теперь он равен соответственно 16 Кбайт и 1 Мбайт. Число транзисторов увеличено с 54 до 125 млн., площадь кристалла сокращена с 145 до 112 мм^2.

В системе команд появились 13 новых инструкций набора **SSE3**. Они добавлены для ускорения вывода трехмерной графики и кодирования видео, но далеко не все игры и кодеки се-

годня могут использовать эти инструкции. Ради возможности в будущем наращивать тактовую частоту до 4-5 ГГц инженеры Intel увеличили число ступеней в конвейере. В целом на одинаковых частотах процессоры **Northwood** и **Prescott** работают с примерно равной скоростью, но последний обладает лучшей «разгоняемостью».

Будущие процессоры с ядром **Prescott** должны отличаться значительным тепловыделением. Поэтому для улучшения теплоотвода и уменьшения шумности Intel предлагает держать процессор горячим. Идея такова: когда температура кристалла падает ниже порогового значения, заданного в BIOS системной платы, вентилятор процессора должен снизить обороты.

Помимо пяти процессоров с ядром **Prescott** *(см. таблицу)* объявлены три новые модели класса **Northwood**. Одна из них отличается только высокой тактовой частотой (3,4 ГГц), а две другие, названные **Pentium 4 Extreme Edition** («экстремальное издание»), созданы специально для требовательных геймеров и снабжены кэш-памятью третьего уровня объемом 2 Мбайт. Процессоры **Extreme Edition** работают быстрее всех остальных моделей. В следующем номере нашего журнала мы опубликуем обзор игровых компьютеров, и вы воочию увидите преимущества **Pentium 4 Extreme Edition.** Эти микросхемы имеет смысл использовать с чипсетом i875P и двухканальной памятью DDR400.

Иван Рогожкин

Разные процессоры *Pentium 4* имеют разную начинку

Таблица 1. Новые модели процессоров Pentium 4

Примечание: HT — Hyper-Threading

Полное название процессора	Ядро	Уровень и объем кэш-памяти, Мбайт	Частота системной шины, МГц
PENTIUM 4 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3,40E ГГЦ	Prescott (90 нм)	L2 1	800
PENTIUM 4 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3,20E ГГЦ	Prescott (90 нм)	L2 1	800
PENTIUM 4 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3E ГГЦ	Prescott (90 нм)	L2 1	800
PENTIUM 4 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 2,80E ГГЦ	Prescott (90 нм)	L2 1	800
PENTIUM 4 С ЧАСТОТОЙ 2,80A ГГЦ	Prescott (90 нм) без HT	L2 1	533
PENTIUM 4 EXTREME EDITION С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3,40 ГГЦ	Northwood (130 нм)	L2 0,5, L3 2	800
PENTIUM 4 С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3,40 ГГЦ	Northwood (130 нм)	L2 0,5	800
PENTIUM 4 EXTREME EDITION С ТЕХНОЛОГИЕЙ HT И ЧАСТОТОЙ 3,20 ГГЦ	Northwood (130 нм)	L2 0,5, L3 2	800

НОВОСТИ

Да будет мощь!

Возрадуйтесь, миряне! Создатель вновь одарил нас неземной манной. С помощью ультрасовременных, стильных и в тоже время мощных акустических систем *Creative Inspire T7700*, поставляемых в комплекте с декодером DDTS-100, «Матрица» перезагрузится, *«Шрек»* обретет свое счастье, а *«Фабрика Звезд»* эхом отзовется во всех уголках вашей квартиры. Теперь это реальность! Новейший комплект придаст звуку первозданный объем формата 7.1 в DVD-фильмах, разложит его на компоненты 5.1 или 6.1 в играх, преобразит звучание домашнего музыкального центра, телевизора и даже караоке. Для каждого устройства найдется подходящий разъем, а цифровой декодер сигнала предложит на выбор варианты преобразования сигнала: DTS-ES, Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic 2 или DTS Neo:6.

Устроившись поудобнее в кресле, с помощью пульта ДУ вы легко и непринужденно отрегулируете все семь каналов на свой вкус. Три передних колонки снабжены раздельными динамиками высоких и средних частот, а мощный низкочастотный сабвуфер своими аккордами способен задуть свечу на расстоянии метра. Не верите? Тогда добавьте мощи по фронту, тылам и сбоку от сабвуфера. Звуковая машина суммарными децибелами раскачает 92 ватта, заставив весь микрорайон уважительно относиться к вашему приобретению. Не беда, что 250 у.е. отойдут к создателю. Глядишь, он придумает для вас что-нибудь еще более оглушительное и успешное... В следующий раз! **Константин Яковлев**

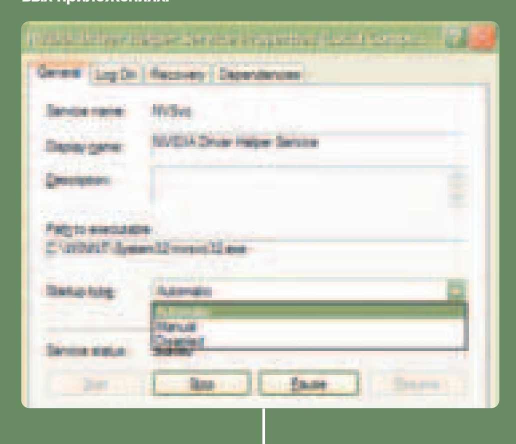
Акустические системы *Creative Inspire T7700* годятся для звукового сопровождения игр, прослушивания музыки и силовых «переговоров» с соседями.

Как это делается…

Ускоряем работу Windows XP

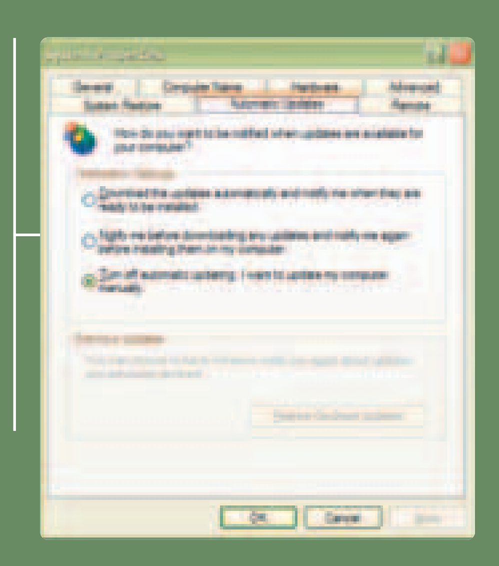
Джоэль Дарем

По умолчанию в загрузочной конфигурации Windows XP полно ненужного мусора, и операционная система работает медленно и неэффективно. Но, сделав несколько несложных изменений в настройках, вы сможете существенно повысить производительность своего компьютера в игровых приложениях.



ШАГ №1
ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ СЛУЖЕБНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Зайдите в меню Control Panel и выберите иконку System. Избавьтесь от функций Automatic Updating и Remote Assistance. Затем переходите к следующей закладке и поставьте (уберите) галочки во всех окошках, связанных со служебными и, как правило, совершенно ненужными приложениями.

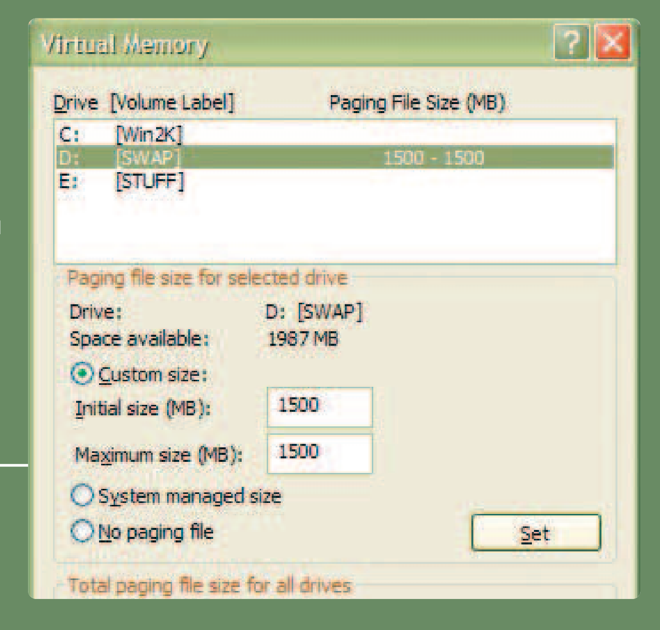


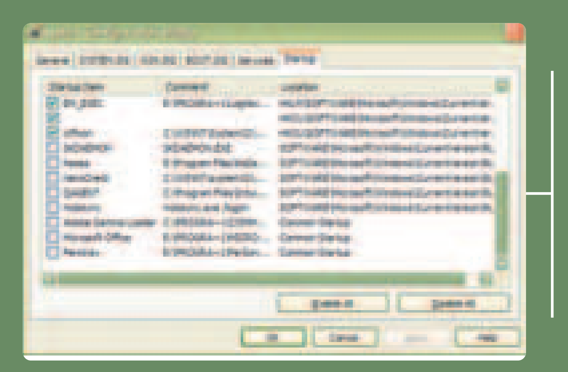
ШАГ №2
ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ НЕНУЖНЫХ СЕРВИСОВ

Зайдите в меню Control Panel, выберите Administrative Tools, а затем — Services. Некоторые из этих сервисов надо перевести в ручной режим. Для этого кликните на соответствующей иконке правой клавишей, выберите Properties, а затем выберите в выпадающем меню Manual. Данную операцию нужно проделать со следующими сервисами: Indexing Service, Automatic Updates, Task Scheduler, Error Reporting Service, Internet Connection Firewall (если только вы его не используете), Messenger, Nvidia Driver Helper Service и Portable Media Serial Number. Если вам попадается сервис, назначения которого вы не знаете, лучше его не трогать!

ШАГ №3
УВЕЛИЧИВАЕМ РАЗМЕР СВОП-ФАЙЛА

Зайдите в меню Control Panel и выберите иконку System. Выберите закладку Advanced, кликните на кнопке Performance Settings и снова выберите закладку Advanced. Теперь задавайте размер своп-файла (Virtual Memory). Если ваш жесткий диск достаточно велик и на нем много места, сделайте размер своп-файла равным 1,000MB. Выберите кнопку Change, после чего укажите, что и начальный, и максимальный размеры файла должны равняться 1,000MB. Если у вас нет такого количества свободного места, то сделайте своп-файл настолько большим, насколько это возможно. Перезагрузите компьютер.





ШАГ №4
ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ НЕНУЖНЫХ STARTUP-ПРОГРАММ

Запустите утилиту System Configuration: для этого нужно нажать кнопку Start, затем — Run и напечатать MSCONFIG. В появившемся меню выберите закладку Startup. Уберите галочки из всех окошек вроде Creative Lab's AudioHQ, RealPlayer, MusicMatch, WinAmp, Kazaa, Microsoft Office, а также из окошек с хардверными утилитами типа MouseWare и Microsoft SideWinder (если только вы их не используете).

Железячные истории

Что скрывается за непонятными терминами, непроницаемой завесой окружившими новый 64-битный процессор от AMD

Новый 64-битный процессор Athlon от AMD наделал в игровом мире столько шума, что многие геймеры начали всерьез подумывать об апгрейде своих машин. Процессоры AMD FX-51 прочно заняли место в тестовых системах большинства игровых журналов и сайтов. При этом все как-то забыли, что вообще-то современные игры не являются 64-битными программами — они 32-битные. И по логике при запуске 32-битной игры на 64-битной версии операционной системы Windows (бета-версия которой уже доступна) игра должна была бы идти МЕДЛЕННЕЕ, чем на «старой доброй» Windows XP. В чем же здесь дело, почему именно 64-битный процессор называют сейчас оптимальным вариантом для игрового компьютера?



Давайте разбираться

Итак, в чем причина того, что Athlon 64 FX-51 так хорошо работает под 32-битной ОС Windows XP? Дело здесь, как ни странно, в оперативной памяти — точнее, в ее широте пропускания и эффективности использования.

В последней версии Athlon 64 контроллер памяти интегрирован непосредственно на камне процессора. Если вы читали предыдущие выпуски колонки «Крякнутый Кейс», то должны помнить, что в других системах этот контроллер обычно устанавливается на чипсете материнской платы – конкретнее, на специальном чипе, называемом «северным мостом» (в продуктах Intel он обозначается как Memory Controller Hub). Центральный процессор, или CPU, связывается с контроллером памяти через специальный канал, запрашивая доступ в память и считывая записанную там информацию. Стандартная частота работы контроллера памяти, установленного на материнской плате, — 200MHz. Но когда инженеры AMD установили контроллер памяти непосредственно на ядре Athlon 64, он стал работать на частоте самого процессора — на модели FX-51 это 2.2GHz. Оперативная память, конечно, от такой операции более быстрой не стала — но вот канал связи процессора с контроллером существенно ускорился, а сам контроллер стал значительно быстрее и эффективнее отвечать на запросы процессора.

В Athlon 64 контроллер памяти интегрирован с процессором, он работает с ним на одной частоте и связывается с CPU через быстрый внутренний канал, что обеспечивает низкую латентность системы.

А еще контроллер памяти, установленный на процессоре FX-51, имеет 128-битную полосу пропускания и работает с двумя каналами памяти DDR 400 (каждый из которых имеет 64-битную полосу пропускания). Суммарно такая система обеспечивает широту пропускания 6.4GB в секунду. На первый взгляд, мы получили цифру, идентичную широте пропускания Pentium 4. Но благодаря тому, что в Athlon 64 контроллер памяти интегрирован с процессором, он, во-первых, работает с ним на одной частоте, а во-вторых, связывается с CPU через быстрый внутренний канал, что обеспечивает крайне низкую латентность системы.

Кроме того, модель FX-51 обладает внушительным количеством L2 кэш-памяти — 1MB. Эта L2 кэш-память называется в специальной литературе «эксклюзивной» — т.е. в ней не дублируется информация, уже имеющаяся в L1 кэш-памяти. И хотя L2 кэш-память, конечно же, не так эффективна, как L1 (грубо говоря, пространственно она находится дальше от CPU), но тем не менее 1.128MB внутренней процессорной кэш-памяти — это по современным меркам очень и очень круто.

Вот мы и выяснили реальные причины того, почему Athlon 64 FX-51 настолько быстро работает с 32-битными играми — кстати говоря, те же самые конструктивные особенности мы видим и в недавно выпущенном «игровом процессоре» Pentium 4 Extreme Edition. P4 обладает очень эффективной архитектурой кэш-памяти, и хотя 2MB кэша на Pentium 4 Extreme Edition — это L3 кэш-память, несколько менее эффективная, чем L1 и L2, все равно благодаря тому, что она работает на частоте процессора — 3.2GHz, — по производительности P4EE почти не уступает Athlon 64 FX-51. Подчеркиваю, ПОЧТИ.

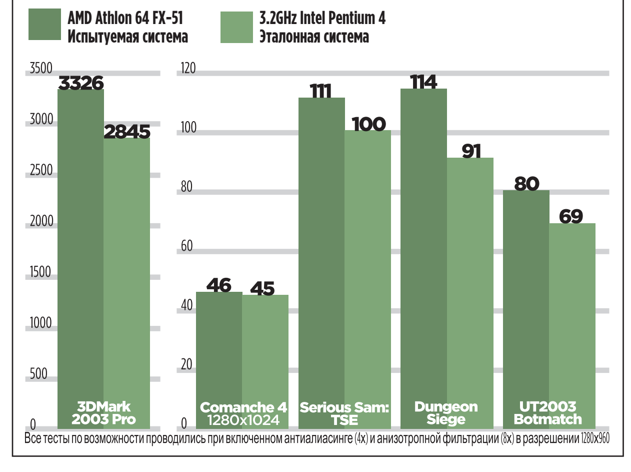
Имейте также в виду, что модель Athlon 64 3200+ несколько медлительна по сравнению с семейством FX-51, хотя процессор в ней работает на той же самой частоте 2.2GHz. Дело в том, что интегрированный контроллер памяти в Athlon 64 3200+ поддерживает только 64-битный интерфейс работы с памятью, поэтому его эффективная широта пропускания получается меньше.

Напоследок хотелось бы еще раз напомнить, что 64-битная разрядность новейших процессоров не имеет никакого отношения к их высокой производительности в играх — дело здесь исключительно в интегрированных контроллерах памяти и 128-битной шине обмена данными с оперативной памятью; именно эти две особенности и делают Athlon 64 оптимальным на сегодняшний день CPU для игровых компьютеров. ☒ **Лойд Кейс**

Пусть цифры говорят сами за себя!

Результаты объективных тестов не лгут

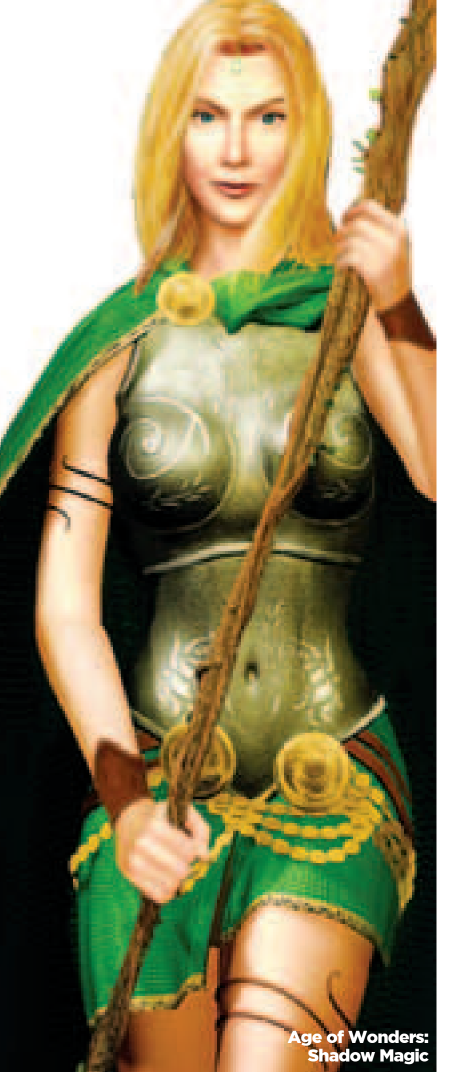
Мы сравнивали производительность двух практически идентичных машин, в одной из которых был установлен процессор Athlon 64 FX-51, а в другой — Pentium 4 3.2GHz. Результаты показали, что архитектура процессора от AMD действительно является более эффективной: и в тестовых программах, и в играх FX-51 опережал стандартный Pentium 4 (т.е. не Extreme Edition) примерно на 10%.



Все тесты по возможности проводились при включенном антиалиасинге (4x) и анизотропной фильтрации (8x) в разрешении 1280x960

ИГРОВОЙ ГИД

Не знаете, во что бы поиграть? На этих четырех страницах вы найдете ответы на все свои вопросы.


Age of Wonders: Shadow Magic

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Age of Mythology: The Titans	1/04	Та же самая игра с новыми примочками.	★★★☆☆
Age of Wonders: Shadow Magic	11/03	Гениальная стратегия, которую стоит купить хотя бы из-за встроенного в нее генератора случайных карт.	★★★★½
Apocaliptica	1/04	Настолько ужасно, что нет слов...	★½☆☆☆
AquaNox 2: Revelation	9/03	Почти книга. Причем хорошая. Очень.	★★★★½
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	12/03	Второе рождение движка *Bf1942* Рекомендуется всем. Однозначно.	★★★★½
Big Mutha Truckers	9/03	На удивление неплохо.	★★★☆☆
BloodRayne	8/03	Красавчик Данте из Devil May Cry сменил пол, поссорился с фрицами и перебрался на PC.	★★★½☆
C&C: Generals: Zero Hour	11/03	Все еще мило. Даже очень.	★★★½☆

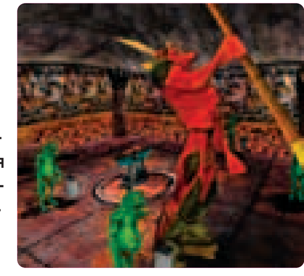
ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Call of Duty	1/04	Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.	★★★★½
Chariots of War	11/03	Так же весело, интересно и красиво, как в Аравийской пустыне.	★★☆☆☆
Cold Zero: The Last Stand	5/03	Один из лучших представителей жанра. Всем любителям — Must Have. Всем не любителям — Must Love.	★★★★☆
Commandos 3	11/03	Лучшая из созданных по сей день puzzle-стратегий. Венец творения испанских пиротехников.	★★★★½
Dark Fall: The Journal	11/03	Единственное, чего не хватает в коробке с игрой — это комплекта запасного сухого белья.	★★★★☆
Day of Defeat	8/03	Превосходный многопользовательский мод, единственным недостатком которого является почтенный возраст движка.	★★★★☆
Disciples II (адд-оны)	10/03	Новые похождения мультяшных героев Добра и Зла по весьма выгодной цене.	★★★½☆
Dungeon Siege: Legends of Aranna	1/04	Купите и запустите на соседнем компьютере — пускай себе играет.	★★½☆☆
Empire of Magic	8/03	Этакая «белая ворона» жанра RPG — одновременно увлекательная и занудная.	★★★☆☆
Enclave	5/03	Последователь Blade Of Darkness, Rune и Draconus: Cult of the Wyrm (DC). Молодой. Красивый. Очень энергичный.	★★★★☆
Endless Ages	10/03	Весьма оригинальный онлайновый проект, заслуживающий, несмотря на все свои недочеты, самого пристального внимания.	★★★☆☆
Enter the Matrix	8/03	В Enter the Matrix стоит сыграть ради роликов. Но не ради геймплея.	★★½☆☆
Eve Online: The Second Genesis	9/03	Графика и звук — супер, а геймплей — никакой...	★★☆☆☆
F1 Challenge '99-'02	9/03	Обязательная покупка для всех любителей «Формулы 1».	★★★★½
FireStarter	12/03	Никаких прорывов — компиляция существующих наработок. Но при этом — абсолют «шутера на каждый день».	★★★½☆
Ford Racing 2	12/03	Гоночный симулятор для домохозяек и тех, кто по физике имеет пожизненный «кол».	★★★☆☆
Freedom Fighters	11/03	Гораздо менее пафосно и более интересно, чем может показаться поначалу.	★★★½☆
Freelancer	05/03	Лучший космический симулятор со времен FreeSpace 2 и Privateer.	★★★★½

CGW Рекомендует



Diablo II
★★★★★

Первый опыт Blizzard в жанре Action-RPG моментально стал классикой и породил потрясающее продолжение — полное темных миньонов Гадеса, мятущихся духов ада и предметов экипировки, которые до сих пор продаются на онлайновом аукционе eBay за реальные доллары.



Dungeon Keeper 2
★★★★½

На самом деле впервые Питер Молинье (Peter Molyneux) дал нам возможность почувствовать себя богом еще задолго до *Black & White*. Правда, весьма специфическим богом — большим и красным властителем подземелий, населенных всевозможными злобными тварями.

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Galactic Civilizations	6/03	Забудьте про отстойный MOO3 и насладитесь лучшей космической 4X-стратегией за последние много лет.	★★★★½
Ghost Master (Повелитель ужаса)	9/03	Игра для людей, уставших от приторно-добрых The Sims и однообразных экономических стратегий.	★★★½
Grand Theft Auto: Vice City	7/03	Увлекает, несмотря на самоповторы и осточертевшую мафиозную беллетристику. Но годом раньше было бы гораздо актуальнее.	★★★½
Halo	11/03	Пал смертью храбрых при переходе на другую платформу.	★★★½
Harry Potter: Quidditch World Cup	12/03	Достойный преемник FIFA 2004 с приставкой Kids Edition.	★★★½
Heaven & Hell: Live and Let Die	10/03	Могло бы быть лучше.	★★
Hegemonia: The Solon Heritage	1/04	Обычно ТАКОЕ распространяют бесплатно.	★★½
High Roller и Power Chips	10/03	Лучшие игры жанра за последний год!	★★★★½
Highway to the Reich	2/04	Дальнейшее развитие уникальной стратегической системы.	★★★★
Homeplanet	6/03	Яркая звезда, которую зажгли на игровом небосклоне наши соотечественники.	★★★★
Homeworld 2	11/03	Не Cataclysm, и даже не Homeworld.	★★½
IGI 2: Covert Strike	4/03	Виртуальная бондиана с кривыми ногами, короткими руками и стойкими тенденциями к кровопролитию.	★★★
Korsun Pocket	9/03	Лучший на сегодняшний день гексагональный варгейм.	★★★★★
Kreed	9/03	Неплохой шутер, особенно для любителей покопаться в запутанной сюжетной линии.	★★★½
Laser Squad Nemesis	6/03	Увлекательнейшая игра, которая заставит вас не спать ночей в ожидании очередного электронного письма.	★★★★½
Line of Sight: Vietnam	8/03	Вьетконговцы — грязные читеры. Попытка сделать «симулятор снайпера» провалилась.	★½
Lionheart: Legacy of the Crusader	11/03	В высшей степени несбалансированно, скучно, забагованно и бездушно.	★½
Lord of the Rings: Return of the King	1/04	Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Лучшая игра по лицензии за этот год. Рекомендуется всем.	★★★★★
Lord of the Rings: War of the Ring	1/04	Для тех, кому мало WarCraft III и Battle Realms.	★★★
Madden NFL 2004	11/03	Лучший на сегодняшний день представитель серии Madden NFL. Но заранее настройтесь на покупку геймпада Logitech Dual Action.	★★★★½
Massive Assault	2/04	Походовые «Лемминги».	★★
Max Payne 2	11/03	Лучшая игра осени, лучший экшен года, настоящая film noir love story.	★★★★★
Medal of Honor: Allied Assault— Breakthrough	12/03	Динамично, сложно и увлекательно, но цена не соответствует получаемому удовольствию.	★★★
Medieval: Total War-Viking Invasion	8/03	Кампания Dark Age, множество новых юнитов и кардинально улучшившийся геймплей делают Viking Invasion обязательным приобретением для всех любителей серии Total War.	★★★★½
Mercedes-Benz World Racing	11/03	Частично устраняет комплекс по отношению к владельцам «шестисотых». Только натуральные ингредиенты.	★★★½
Microsoft Flight Simulator 2004	10/03	Лучший в мире авиасимулятор без пушек и бомб.	★★★★½
Midnight Club II	10/03	Очень красиво и весело, невзирая на недочеты многопользовательского режима.	★★★½
Mistmare	12/03	Лучше просто выбросите 20 долларов в помойное ведро.	☆☆☆☆☆
Need For Speed: Underground	1/04	Все еще ждете от серии Need For Speed уровня Porsche Unleashed? Не стоит.	★★★½
Neighbors From Hell	1/04	Отличный способ провести один вечер.	★★★½
Neverwinter Nights: Shadows of Unrentide	9/03	Обновленный NWN с радикально улучшенной одиночной кампанией.	★★★★
Nexagon: Deathmatch	11/03	По сравнению с Nexagon игра «Камень, ножницы, бумага» кажется сложной и интересной стратегией.	★★
NHL 2004	1/04	Лучшая игра в линейке NHL.	★★★★★
No Man's Land	1/04	Еще одна безликая, штампованная RTS.	★★
Perfect Ace Pro Tournament Tennis	9/03	Лучше стереть пыль с Virtua Tennis трехлетней давности.	★½
Planetside	9/03	Если вас не пугает игра, посвященная бесконечной войне и предъявляющая сумасшедшие требования к компьютеру, то возможно, PlanetSide — это именно то, что вам нужно.	★★★★
Postal 2	6/03	Postal 2 вызовет инфаркт у всех борцов против насилия в играх. В этой связи рекомендуется для массовой демонстрации.	★★★½
Praetorians	4/03	Создатели Commandos перед началом работ вполне могли хотя бы заглянуть в учебник истории Древнего мира для средней школы.	★★★
Prince Of Persia: The Sands Of Time	1/04	Пески времени затягивают. Надолго.	★★★★½
Pure Pinball	8/03	Лучший на сегодняшний день симулятор пинбольных столов. Серия ProPinball заслуженно отдыхает.	★★★★½
Rayman 3: Hoodlum Havoc	7/03	Если на свете существует идеальная аркада, то она называется Rayman 3.	★★★★½
Red Faction II	9/03	Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище.	★★
Republic: The Revolution	11/03	Прекрасная идея, плохая игра.	★★½
Rise of Nations	8/03	Авторы обещали «всего больше и лучше» и сдержали свое	★★★★

Планеты, миры и нации

Сначала этот мир, потом — следующий...



PlanetSide

Даррен Глэдстоун скрежещет зубами от ярости и последними словами кроет тупых и безруких товарищей по команде. Но от игры оторваться все равно не может.



New World Order

New World Order пошел по стопам печально знаменитого *Postal 2* — в итоге мы получили представителя племени *Ламерских Шутеров.*



Rise of Nations

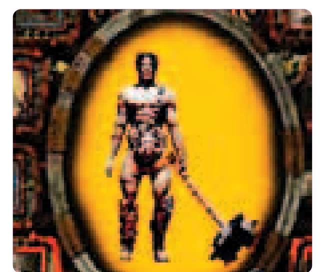
Нации могут переживать расцветы и упадки, но есть в нашем мире три вещи, которые не меняются никогда: смерть, налоги и хорошие RTS, вроде *Rise of Nations.* Эту игру любит сам Дай Лю, а такое, поверьте, дорогого стоит.



Grim Fandango

★★★★½

Действие этой блистательной адвенчуры разворачивается в Стране Мертвых, а ее главный герой, Мэнни Калавера, — мрачный дух смерти и по совместительству агент бюро путешествий. Стильная, умная и глубокая игра, *Grim Fandango* до сих пор остается эталоном жанра Adventure.



Planescape Torment

★★★★★

Знаете ли вы, как это страшно и мучительно — вновь и вновь возрождаться после смерти?! Главным героем лучшей RPG всех времен и народов является страдающий амнезией Безымянный, ищущий свои воспоминания, свое имя, свою любовь и смысл своей жизни. Шедевр во всех отношениях.

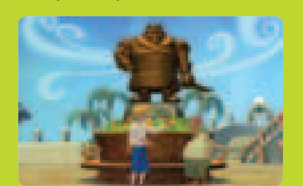
Пираты, пираты, пираты...

Возможность безнаказанно ругаться и безобразничать



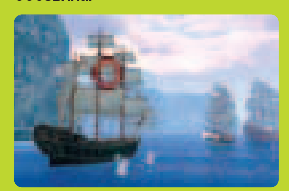
Port Royale

Несмотря на вяловатый старт, на более поздних стадиях игры *Port Royale* дает всем любителям морской романтики возможность вволю хлебнуть свободы и колорита пиратской жизни.



Серия Monkey Island

Гайбраш Трипвуд и его пиратские приключения — это апофеоз прикола и веселья. Главное — все время следить, не появилась ли позади вас трехголовая обезьяна.



Пираты Карибского Моря

Благодаря Джонни Деппу этот фильм получился смешным и интересным. Увы, сказать то же самое про одноименную игру при всем желании невозможно. Рекомендуется только самым отчаянным любителям ходить по доске.

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
		обещание. Но на фоне других «RTS нового поколения» игра практически ничем не выделяется.	



ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Savage: The Battle for Newerth	12/03	Серьезный multiplayer, веселый как Worms. Редкая удача.	★★★★☆
Shadowbane	8/03	Вместо того чтобы тупо убивать монстров, здесь можно построить собственный город и основать могущественную империю.	★★★★☆
SimCity 4: Rush Hour	1/04	Смещение акцента на управление транспортом сделало и без того великолепную игру еще лучше.	★★★★☆
Space Colony	1/04	Оригинальная комбинация The Sims и риал-тайм стратегии. К сожалению, довольно быстро надоедает.	★★½☆☆
Star Trek: Elite Force II	9/03	Амбиции были большими, а вот реализация, увы, подкачала.	★★★½☆
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	10/03	Могло бы быть значительно лучше.	★★½☆☆
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	9/03	Прекрасный подарок всем поклонникам Morrowind. Рекомендуется ТОЛЬКО обладателям высокоуровневых персонажей.	★★★★☆
The Fate	10/03	Бывает хуже, но редко.	★½☆☆☆
The Sims: Makin' Magic	1/04	Чудесно и прелестно.	★★★★☆
The Sims: Superstar	8/03	Еще один увлекательный add-он к самой популярной игре всех времен и народов.	★★★★☆
The Temple of Elemental Evil	1/04	Еще одна хорошая игра пала жертвой багов. Ура.	★★½☆☆
Tiger Woods PGA Tour 2004	12/03	Игра придется по вкусу как хардкорным ветеранам виртуального гольфа, так и казуалам.	★★★★½
Titans of Steel	2/04	Типичная игра «старой школы», рассчитанная на весьма специфическую аудиторию.	★★½☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness	10/03	Некогда славная серия окончательно деградировала.	★½☆☆☆
Tony Hawk's Pro Skater 4	11/03	Счастливые обладатели геймпадов получили возможность насладиться сумасшедшей ездой на скейте без риска попасть в больницу.	★★★★☆



ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Tron 2.0	10/03	Лучшая в этом году игра по кинолицензии. И вообще, одна из лучших игр 2003 года.	★★★★½
Tropico 2: Pirate Cove	6/03	Tropico с левого боку. Нашедшим десять отличий от первой части — пирожок с папайей и деревянная нога БЕСПЛАТНО.	★★★☆☆
UFO: Aftermath	1/04	Хорошая игра, которую следовало бы выпустить на три недели позже и в комплекте с большим патчем.	★★★☆☆
Vietcong	5/03	Одна из лучших игр в жанре Tactical 3D-Action. Не больше, но и не меньше.	★★★★½
WarCraft III: The Frozen Throne	9/03	Множество классных нововведений, предъявляющих еще более высокие требования к скорости и реакции игрока.	★★★★☆
Warlords IV: Heroes of Etheria	12/03	Легенда вернулась. Для всех настоящих стратегов — must have. Казуалам и спинномозговым геймерам просьба не беспокоиться.	★★★★½
Warrior Kings: Battles	12/03	Хорошая игра. Но мы хотели стакан крепкого виски, а получили кружку теплого молока.	★★★½☆
Will Rock	8/03	Лучший симбиоз мясного шутера и познавательной лекции на тему древнегреческой философии.	★★★½☆
World War II: Frontline Command	10/03	Неудобный интерфейс, скучные миссии, полное отсутствие реализма. Зато документальные кадры — просто шикарные!	★★☆☆☆
Worms 3D	1/04	Настолько же посредственно, насколько гениален оригинал.	★★★☆☆
12 стульев	5/03	Хороший дом, хорошая жена, хороший квест — что еще нужно, чтобы скоротать вечер...	★★★½☆
Антанта	10/03	Проект наполовину интересен, наполовину оригинален, наполовину понятен. Поэтому и оценка — половина от максимума.	★★☆☆☆
Блицкриг	2/03	Дань прошлому. Игра настоящего. С великим будущим.	★★★★½
Глаз Дракона	2/03	Крайне интересный и самодостаточный проект, который приглянется все любителям красивых,	★★★★☆

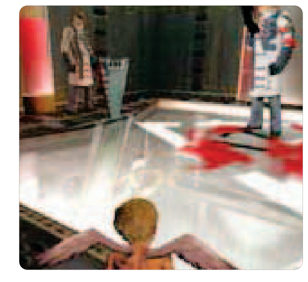
4 игры, которые не следует покупать



Heaven and Hell

★★☆☆☆

Чистилище, в которое попадет этот злосчастный клон *Populous*, находится где-то посередине между раем и адом. Игра очень быстро надоедает из-за бесконечного повторения одних и тех же скучных действий и ужасного дизайна.

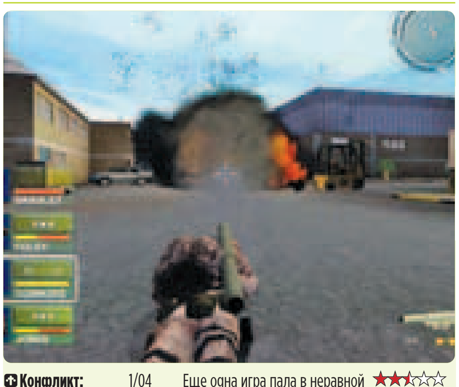


Messiah

★½☆☆☆

Нам обещали Второе Пришествие... но оно так и не произошло. Увы, как выяснилось, одной лишь хорошей идеи (главный герой — ангелочек, способный вселяться в других людей) недостаточно для того, чтобы сделать хорошую игру. Да и количество багов в ней зашкаливало за все мыслимые пределы.

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
		вдумчивых игр и, конечно же, ценителям драконов.	
Демиурги 2	10/03	«Демиурги» умерли, да здравствуют «Демиурги 2»!	★★★★½
Завоевание Америки	1/03	Одна из лучших RTS со времен появления жанра. Претендент на архивы, скрижали и сердца любителей – всерьез и надолго.	★★★★½
Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо	8/03	American Conquest – одна из лучших стратегий всех времен и народов. Этот адд-он только добавляет лавров победителю.	★★★★☆
Заклятие	1/03	Очень легкая, ласкающая зрение и слух игруля. Возвращает лет на 10 назад, в эмбриональное состояние ребенка, не способного оторваться от монитора.	★★★☆☆
Златогорье 2	10/03	Очень грамотная RPG. Приятная, качественная, сбалансированная и просто красивая. Простенько, но со вкусом.	★★★★☆
Ил-2: Забытые сражения	4/03	Лучший симулятор всех времен и народов перерос в Самый Лучший симулятор всех времен и народов.	★★★★★
Князь II	4/03	Настоящий подарок поклонникам первой части. Для всех остальных — неплохая возможность познакомиться с легендами Лесной страны.	★★★★☆

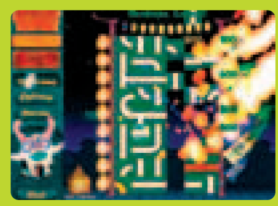


ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Конфликт: Буря в Пустыне II	1/04	Еще одна игра пала в неравной борьбе с приставками.	★★½☆☆
Космические рейнджеры	3/03	Очень удачное сочетании военной космической стратегии, торгового симулятора и аркадных леталок.	★★★★½
Магия войны: Тень повелителя	10/03	3D-стратегия в реальном времени с крупной примесью RPG, повествующая об эпических сражениях, потрясших одну из вселенных.	★★★★☆
Операция Silent Storm	9/03	Самый правильный Jagged Alliance, перенесенный во времена Второй мировой. Если бы не мелкие погрешности, можно было бы поставить игре «отлично».	★★★★½

ИГРА	НОМЕР	ВЕРДИКТ	РЕЙТИНГ
Осада (Besieger)	1/04	Достойно похвал, достойно покупки, достойно игры. Играйте, господа.	★★★★☆
Петька 4: День независимости	9/03	Трудно пройти мимо очередной части старейшего российского квеста, несмотря на неуклюжие заимствования из фильмов, провалы в логике и массу несмешных шуток.	★★★☆☆
Пираты Карибского Моря	8/03	Лучшая игра на пиратскую тематику. Одна из самых интересных и необычных RPG за последнее время. А какая там вода!..	★★★★☆
Противостояние: Азия в огне	5/03	Дотошный реализм, отличная графика, проблемы с интерфейсом и никаких нововведений.	★★★☆☆
Робин Гуд: Легенда Шервуда	2/03	Это просто наркотик. Дойдя до конца и посмотрев финальный ролик, я... создал нового игрока и пошел в Шервуд по новой.	★★★★½
Смертельные грезы	5/03	Крайне необычная RPG, креатив бьет через край. Великолепные задумки достойно воплощены в жизнь, хотя баги временами треплют нервы.	★★★☆☆
Солдаты Анархии	8/03	Очередной Wargame. Неплохой сюжет, первоклассная графика. Для любителей жанра — лучше не придумаешь.	★★★★☆
Тайна третьей планеты	1/04	Хорошая детская игра. Такое сейчас редко встречается.	★★★½☆
Талисман	1/04	Душераздирающее зрелище.	★★☆☆☆
Тортуга: Пираты Нового Света	1/04	Отличная основа для потенциального хита. Но сейчас — слабовато.	★★★☆☆
Ударная Сила (Fair Strike)	1/04	Неплохой режим симулятора, испорченный тоскливостью игрового процесса.	★★★½☆
Чейзер: Вспомнить все	9/03	Лучший шутер по сюжетной линии одиночной кампании. Захватывает почище любого новомодного киноблокбастера.	★★★★☆
Черный Оазис	1/03	Немного страшного, скорее даже противного. Много смешного, особенно для любителей стихов про маленького мальчика, который нашел пулемет. А в целом — очень удачный квест.	★★★½☆

Добрые игры без насилия

Развлечения для всей семьи



Rocket Mania

Милая головоломка без всяких демонов. Если, конечно, вы не считаете таковым Сатану – добрейшего любителя красочных фейерверков.



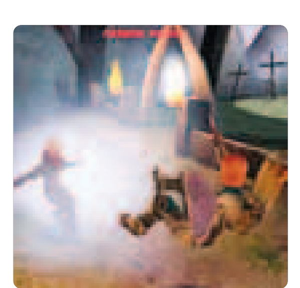
The Sims + адд-оны

Бросьте размышлять об ожидающих вас вечных муках и уделите время маленьким электронным человечкам, которые по вашей прихоти будут кушать, спать и устраивать показательные самосожжения.



Toontown

EverQuest для малышей. Великолепная школа жизни. Стань диснеевским персонажем, заведи друзей, построй собственный дом и покажи злодеям, где раки зимуют!..



Mistmare

☆☆☆☆☆

Джефф Грин сказал по этому поводу так: «Компания Strategy First могла бы положить в коробку с надписью «*Mistmare*» дохлую крысу и продавать ее по той же самой цене $20 — и такой «подарочный набор» представлял бы куда большую ценность, чем «игра» *Mistmare*». Лучше выразиться просто невозможно.



Postal 2

★★★½☆

Редкая гнусность. Дебильный юмор, мучительно долгое время загрузки, отстойная графика, постоянное торможение, ущербный геймплей, жуткая озвучка... поверьте, продолжать список претензий можно еще очень-очень долго. Скажем «Нет!» рыжему Чуваку!

Ода лести и низкопоклонству

Сгорая от стыда, редактор *CGW* исполняет захватывающую дух, невероятно красивую пляску смерти.

Никогда в жизни я не мечтал работать в сфере маркетинга. Вообще я категорически не гожусь на роль рекламного агента — этакого обаятельного, вечно улыбающегося остряка-*зазы*валы, умеющего очаровывать ничего не подозревающих людей и впаривать им свой товар. Более того, одна девушка — талантливый и опытный PR-менеджер — как-то раз сказала мне: «Роберт, ты мне нравишься тем, что всегда говоришь только то, что думаешь». В такой изящной форме она выразила то, что думала обо мне на самом деле: «Роберт, твоя главная проблема — полное отсутствие умения общаться с людьми; из-за своей неуживчивости ты превратился в духовного инвалида». Тем не менее, несмотря на всю мою неспособность убеждать окружающих в чем-либо без помощи кандалов и хлороформа, недавно мне пришлось-таки выступить в роли рекламщика.



«Захватывающая дух, невероятно красивая пляска смерти».

«Захватывающая дух, невероятно красивая пляска смерти», — помните эту фразу из написанной мной «Темы» сентябрьского номера *CGW*, посвященной *Max Payne 2?* Признаюсь вам честно – тогда, несколько месяцев назад, я сказал эти слова вполне искренне. Прошло время, игра вышла, и специалисты по маркетингу компании Rockstar Games, изучив отзывы прессы на ее финальную версию, пришли к выводу, что если напечатать на коробках с *Max Payne 2* что-нибудь вроде: «Вторая часть настолько похожа на первую, что вы не почувствуете никакой разницы!», то это не очень хорошо скажется на продажах их продукта. И тогда они вспомнили о моем злосчастном высказывании полугодовой давности, достали его из архива и начали штамповать на ВСЕХ материалах, так или иначе связанных с игрой. Любая реклама *Max Payne 2* — неважно, размещена ли она в игровом журнале, в журнале для обывателей, на игровом сайте или даже на www.hotcoedshower.com — непременно включает эту фразу, которая теперь выдается за осознанную похвалу ГОТОВОГО ПРОДУКТА. Для меня лично 2 месяца, минувшие после выхода *Max Payne 2*, прошли как в тумане, ибо куда бы ни падал мой взгляд, везде он натыкался на эту дурацкую цитату: «Захватывающая дух, невероятно красивая пляска смерти; захватывающая дух, невероятно красивая пляска смерти...»

Иными словами, ненасытные пожиратели денег, мечтающие, чтобы вы швырнули свои кровные доллары в их кормушку, использовали фразу из PREVIEW так, как будто она была взята из ОБЗОРА, выдавая мои ранние, оптимистичные надежды и предположения за объективную оценку достоинств финальной версии. Вам кажется, что я придираюсь по пустякам? Нет, господа: между первыми радужными впечатлениями от готовой менее чем наполовину игры и бесстрастной оценкой достоинств выпущенного в свет коммерческого продукта есть ГИГАНТСКАЯ разница. И игра, которую мы во времена ее младенчества ласково называли «Интересной и многообещающей», вполне может оказаться «Чудовищным отстоем» после релиза.

Я не хочу сказать, что мне не нравится игра *Max Payne 2,* или что я не рекомендую ее нашим читателям. Это вполне приличный шутер. Но мне почему-то кажется, что менеджеры Rockstar вряд ли захотят напечатать на коробке с *MP2* цитату «Это вполне приличный шутер». Не думаю также, что в качестве рекламных слоганов их устроили бы отзывы рецензентов типа «Я полюбил эту игру с первого взгляда — три года назад!» или «Я потерял интерес к сюжету к середине 2-й части!» — скорее всего именно поэтому никто из них и не побеспокоился спросить мое мнение об игре ПОСЛЕ того, как она поступила в продажу. И хотя я понимаю желание рекламщиков поместить на коробке самое броское, самое красивое изречение, мне крайне, повторяю, КРАЙНЕ неприятно чувствовать себя дешевым зазывалой, необъективно расхваливающим чей-то товар.

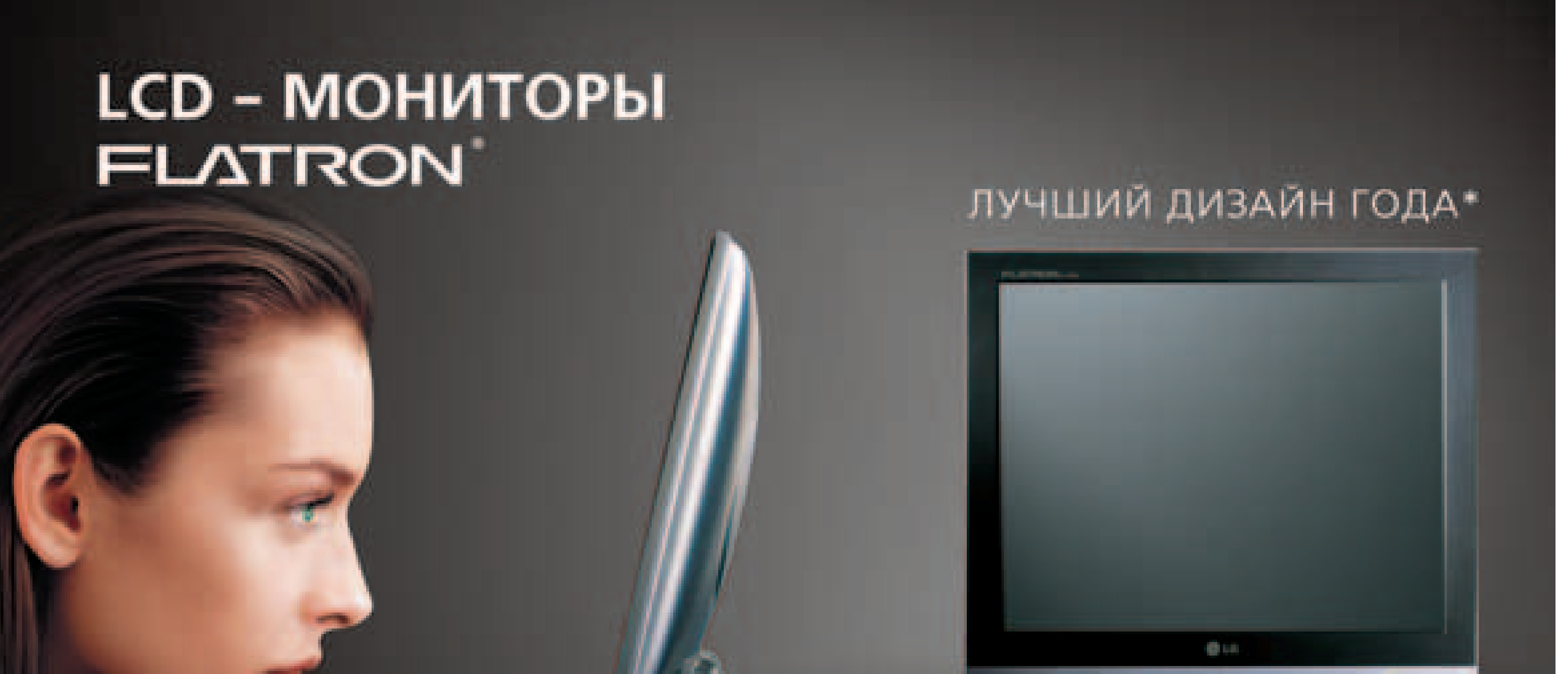
Ведь теперь на встречах с журналистами господа из Rockstar могут, ссылаясь на меня, сколько угодно восторгаться неуклюжими падениями и ударами Макса, продолжая клепать сказанную мной несколько месяцев назад фразу на каждом рекламном объявлении. Но только я с этим не согласен. Я не желаю быть рекламным агентом. И не желаю, чтобы *CGW* превратился в журнал рекламных слоганов. Я категорически протестую против того, чтобы меня цитировали в отрыве от контекста, поскольку я никогда не умел, подобно политикам, высказываться, следя за каждым оброненным мной словом, — и я не желаю, положительно отзываясь об игре за несколько месяцев до ее релиза, думать о том, что впоследствии какой-нибудь болван в белом воротничке в погоне за рождественской премией решит слегка исказить мои слова и тем самым бросит тень на журнал, в котором я работаю. Еще раз повторяю — нам нравится *Max Payne 2,* мы дали игре «Выбор Редакции» и пять звезд, и в опубликованном в ноябре обзоре вы найдете множество ОБЪЕКТИВНЫХ добрых слов, сказанных в адрес конечного продукта, который Rockstar, собственно, и пытается продать потребителям. Именно поэтому на коробке с игрой следовало поместить цитаты из финальной рецензии, и именно поэтому нынешняя рекламная кампания Rockstar выглядит, мягко говоря, грязной. Господа, использовать фразу из Preview после появления финальной версии — НЕХОРОШО! Бог ты мой! До меня только сейчас дошло, что в свое время я писал вполне положительные Preview по игре *Daikatana... Daikatana!!!* Можно что угодно говорить про Джона Ромеро и его компанию, но по крайней мере он не пытался печатать на коробке с игрой позитивные отзывы, сделанные за несколько лет до ее выхода. (Впрочем, он и ругательные цитаты, в изобилии появившиеся сразу же после релиза, тоже не особо печатал.)

В итоге я оказался в ситуации, из которой непонятно как выпутываться. Я, конечно, могу попытаться перестать хвалить еще не вышедшие игры, но ведь факт все равно остается фактом: я сам, вся редакция *CGW* и все наши читатели — это страстные фанаты, которым предвкушение выхода игры доставляет порой не меньшее наслаждение, чем последующая игра в нее. И мы просто не можем вот так взять и отказаться от этого восторженного предвкушения. Впрочем, если кому-нибудь вдруг непременно захочется сухих, сдержанных и безрадостных Preview по еще не вышедшим играм — флаг ему в руки, игровых журналов у нас в стране издается много...

В любом случае я извлек определенные выводы из преподанного мне «горького, но необходимого» урока и собираюсь подстраховаться от подобных неприятностей в будущем. Отныне во всех моих статьях будет множество восклицательных знаков и фраз типа «Возможно, это окажется не совсем отстой!» или «Не самая плохая игра в истории человечества!» — таким образом я надеюсь убить сразу двух зайцев: сохранить в своих материалах чувство восторженного предвкушения и заставить издателей играть в честную игру и брать рекламные цитаты только из рецензий на законченные продукты.

Роберт Кофрей

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА









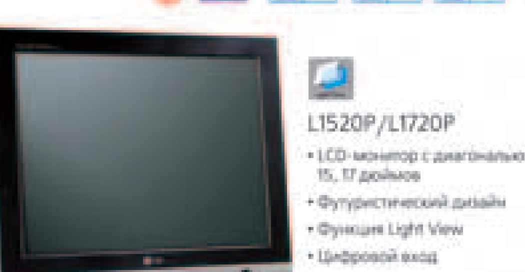










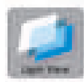
L1520P/L1720P

- LCD-монитор с диагональю 15, 17 дюймов
- Футуристический дизайн
- Функция Light View
- Цифровой вход




T7108H/PH

- 17 дюймовый монитор FLATRON ez с плоским экраном
- Динамичный и функциональный дизайн
- Функции BrightView и BrightWindow
- Сертификация по самым строгим стандартам: TCO '03



Функция LightView включает 3 режима: "день", "ночь", и "пользовательский". В режимах "день" и "ночь" есть режимы: "текст", "фото" и "кино". Каждый из этих 6 режимов обладает уникальными параметрами настройки яркости и контраста.



Функция BrightView включает 4 режима: "текст", "фото", "кино" и "стандартный". Каждый обладает уникальными параметрами настройки яркости, контраст и цветовой температуры.



Функция BrightWindow позволяет выборочно регулировать яркость. Область оптимальной яркости можно создать, просто выделив ее мышью, а также свободно передвигать и менять ее размеры.



Москва: D... V... (095) 288-6130; ... **Санкт-Петербург:** ... **Балаково:** ВЕРЕСК (8453) 66-00-00; **Барнаул:** Мэйпл (3852) 24-45-57; **Белгород:** Инфотех (0722) 26-38-18; **Бийск:** ПАРУС + (3852) 33-32-32; **Владивосток:** ВЛАДТЕХНО (4232) 22-89-77; ДНС (4232) 30-04-54; **Волгоград:** ... **Воронеж:** POLARIS (0732) 72-73-91; ... **Екатеринбург:** ... **Ижевск:** ГРАДИЕНТ (3412) 43-19-22; **Иркутск:** ГРАДИЕНТ (3952) 25-82-21; **Казань:** ... **Калуга:** ... **Киров:** ... **Краснодар:** ... **Красноярск:** ... **Липецк:** ... **Мурманск:** ... **Набережные Челны:** ФОРТ-ДИАЛОГ-ТРЕЙДИНГ (8552) 59-80-61; **Находка:** ООО "ЭПСИ ЛТД" (4236) 64-65-45; **Нефтеюганск:** ... **Нижневартовск:** ... **Нижний Новгород:** АЛТЭКС (8312) 31-70-78; POLARIS (8312) 77-50-55; ... **Новосибирск:** ... **Оренбург:** КС Центр (3532) 20-31-60; **Пермь:** ... **Ростов-на-Дону:** ... **Самара:** ... **Саранск:** ... **Саратов:** ... **Сургут:** ... **Тольятти:** ... **Томск:** ... **Тюмень:** ... **Уфа:** ... **Хабаровск:** ДВМ-Амур (4212) 74-95-20; ... **Челябинск:** ...

Информационная служба LG: (095) 771 7676; http://www.lg.ru



COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2003 ГОДА ПО ВЕРСИИ CGW • ИГРОВОЙ ГИД • В ТЫЛУ ВРАГА

ФЕВРАЛЬ • 02(21) 2004